PC PLAYER

Das Test-Magazin: klar ▪ kritisch ▪ kompetent 7/2000 Juli

DM 7,90

www.pcplayer.de

S 60,- · SFR 7,90 · LFR 190,-
HFL 9,90 · LIT 10.000,- · bfr 200,-
DR 1.700,- · pta 900,-

SUPER-PREIS!!! DM 7,90 PLUS 2 CDS

TRAUMHAFT



Wie schaut eigentlich für Sie das ideale Spiel aus?

Wir berichten über Traumspiele, welche die PC Player-Redaktion gerne sehen würde.



WIR VERLOSEN

2 Karten zum Fussball-EM-Spiel Deutschland – England plus Übernachtung

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

Das Dschungelbuch für Echtzeit-Krieger

WELTGRÖSSTE COMPUTER-SPIELEMESSE



Sämtliche Neuheiten auf 38 Seiten

▪ Freelancer ▪ Escape from Monkey Island ▪ Anno 1503 ▪ Battle Isle: The Andosia War ▪ Baldur's Gate 2 ▪ Siedler 4 ▪ Unreal 2







AIRBRUSH-PC ZU GEWINNEN WERT: 5000 DM

ÜBER 40 SPIELETESTS: Daikatana ▪ Arcatera ▪ Tachyon – The Fringe ▪ SimCity 3000 Deutschland ▪ MDK 2

Artenschutz

Diese Ausgabe steht ganz im Zeichen der weltgrößten **Computerspielmesse E3**, der wir insgesamt satte 38 Seiten gewidmet haben. Von der dreitägigen Show brachten wir Ihnen einen Riesenstapel viel versprechender Spiele sowie einen merkwürdigen Trend mit: In ihrem Bemühen, den Massengeschmack und damit die größte Käufergruppe möglichst punktgenau anzupeilen, scheuen die meisten Hersteller jegliches Risiko und schießen sich lieber auf angesagte Spiele-Gattungen ein. Aber dies hat auch sein Gutes, denn so werden **über 2400 PC-Spiele** in den nächsten Monaten um Ihre Aufmerksamkeit buhlen.

Höchst erfreulich ist die Lage dabei für Anhänger von **3D-Action-Titeln, Rollenspielen und strategischen Aufbau-Simulationen**. Denn diese Genres schwimmen momentan ganz oben auf der Erfolgswelle, so dass besagte Spielarten demnächst die Händlerregale förmlich überfluten werden. Praktisch jeder Hersteller hat inzwischen zumindest einen hochkarätigen Titel dieser Machart in Arbeit. Egal, ob es sich um die Abenteurer von Sierra/Havas oder LucasArts, Strategiefabriken wie SSI und Talonsoft oder gar die Flieger-Asse von Microprose oder Microsoft handelt – sie alle hecheln den angesagten Trends hinterher.

Wer also mit der Mode geht, hat allen Grund zur Freude. Was aber ist mit den anderen Spiel-Varianten? Bei einigen Genres mehren sich die Anzeichen eines einsetzenden Artensterbens. Bekannt ist, dass Adventures bereits seit einigen Jahren vor sich hinsiechen. Aber auf der E3 waren auch rundenbasierte Strategiespiele so selten wie bescheidene Amerikaner und nur auf sehr wenigen PC-Monitoren blinzelte uns schüchtern eine Flugsimulation oder gar ein Geschicklichkeitsspiel entgegen. Und in der Sportarena traut sich offenbar kein Hersteller mehr, dem kanadischen Rekordmeister EA-Sports Paroli zu bieten. Bleibt nur ein Trost: Solange tapfere Recken wie **Escape from Monkey Island**, **Black & White** oder **Battle Isle: The Andosia War** den Artenschutz für bedrohte Genres übernehmen, verkommt die spielerische Vielfalt auch nicht zur öden Einfalt. Aber wagen Sie selbst einen Blick in die Zukunft, zu lesen ab Seite 44.

Ihr PC-Player-Team



Hinten (v.l.n.r.): Steffi Kußeler, Roland Austinat, Henrik Fisch, Udo Hoffmann;
Mitte (v.l.n.r.): Manfred Duy, Stefan Seidel, Joe Nettelbeck, Jochen Rist;
Vorn (v.l.n.r.): Martin Schnelle, Thomas Werner, Damian Knaus.

SEHR SKURRIL!



Mächtig dolle Keilerei: Bioware liefert mit MDK 2 einen formidablen Nachfolger zu Shinys Action-Knaller. **Seite 138**

VERZAUBERND



Mit Soulbringer im Kampf gegen üble Zauberer: Was taugt das Spiel? **Seite 124**

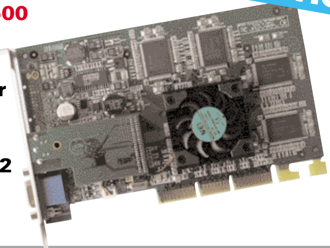
GOLD PLAYER!



Mit Tachyon – The Fringe liefert Novalogic das beste Spiel der Firma seit Jahren. Was Sie erwartet, lesen Sie auf Seite 118.

REKORDVERDÄCHTIG

GeForce 2 GTS vs. Voodoo 5-5500
Die schnellsten Grafikkarten der Welt im Härtetest: **Seite 202**



PC PLAYER Inhalt

Ausgabe 7 ■ Juli 2000

TITELSTORY

SPIELE-TEST





SPIELE-TEST



SPIELE-TEST

SPECIAL



SPIELE-TESTS

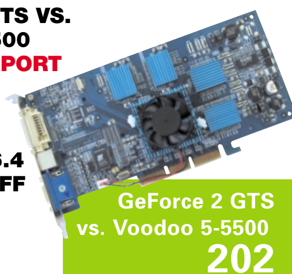
SPECIALS

NEWS

PREVIEWS

RUBRIKEN

HARDWARE



GeForce 2 GTS vs. Voodoo 5-5500 202



CD-Inhalt

Wir haben die E3 überlebt und dort natürlich jede Menge Videos aufgenommen, die allesamt auf der CD-A untergebracht sind. Neben den Messe-Impressionen finden Sie acht weitere Videos (Multimedia Leserbriefe, Outtakes, Preview-Player, Test-Player) auf der CD. Ebenso mit dabei: die neuesten Demos, Patches und wichtige Tools.

CD-ROM-SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien.

Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort: CD-ROM 7/2000,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München



INHALT CD A

Top-Demo
(Befindet sich im Verzeichnis \DEMOS\)
- Star Trek Armada

Demos
(Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
- Kawasaki ATV Powersports
- Klingon Academy
- Submarine Titans

Videos
(Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
- Multimedia Leserbriefe
- Outtakes der Leserbriefe
- Test-Player: Arcatera – Die dunkle Bruderschaft
- Test-Player: Daikatana
- Test-Player: SimCity 3000 Deutschland
- Test-Player: Tachyon – The Fringe

- Preview-Player: Baldur's Gate 2
- Preview-Player: Crimson Skies

- Special-E3-Messe: Messevideo
- Special-E3-Messe: Max Payne
- Special E3-Messe: Heavy Metal F.A.K.K. 2
- Special E3-Messe: American McGee's Alice
- Special E3-Messe: KISS – Psycho Circus

Patches
(Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
- Die Hard Trilogy 2 v2.1 (us)
- Majesty Update 2 (us)
- Mig Alley v1.23
- Nascar 2000 v1.01 (us)
- Nascar Legends v 1.2.0.4 (us)
- Rollcage Stage 2 v1.0a (us)
- Star Trek: Armada v1.1 (us)
- Tiger Woods PGA Tour 2000 v1.1 (us)
- Wheel of Time v333b (us)
- X – Beyond the Frontier v1.9 auf v1.96 (deutsch)

PC Player Datenbank
(Befindet sich im Verzeichnis \DATA\SERVICE\)
- Alle Wertungen seit der Erstausgabe

INHALT CD B

Top-Demo
(Befindet sich im Verzeichnis \DEMOS\)
- Gunship!

Demos
(Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
- Codename Eagle
- Evolva
- Ground Control
- Lemmings Revolution
- Nascar Legends
- Need for Speed: Porsche Unleashed

Videos
(Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
- Der Clou 2
- Ultima Online 2

Patches
(Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
- Demise v1.00r3.1
- Final Fantasy 8 v1.2 (für GeForce-Besitzer)
- Final Fantasy 8 v1.2
- Flying Heroes v1.10 (deutsch)
- Imperium Galactica 2 v1.04
- Kawasaki ATV Powersports v1.12
- Nascar Racing 3 v1.2.0.4
- Need for Speed High Stakes v4.44
- Quake 3 Arena v1.17 (Sicherheits-Patch)
- Quake 3 Arena Level für GeForce-Karten
- Tachyon the Fringe v8e
- Theme Park v2.0 (us)

Tools (Befinden sich im Verzeichnis \TOOLS\)
- 3D Mark 2000
- DirectX7.0a (deutsch)
- QuickTime für Windows 3.0
- Windows Media Player 6.4 (deutsch)

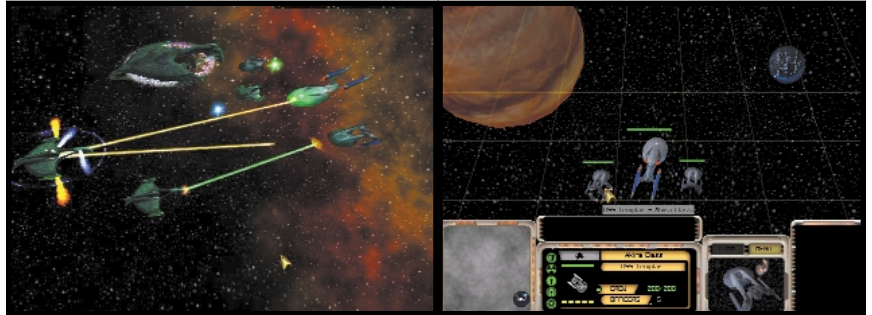
Digital (Befindet sich im Verzeichnis \DATA\PDF\)
- Das komplette Heft 6/2000 als PDF-Datei
- Adobe Acrobat Reader

TOP-DEMO

STAR TREK: ARMADA

Romulaner und Borg machen der Enterprise-Crew das Leben schwer. Sie spielen Captain Jean-Luc Picard, der in unserer Top-Demo des Echtzeit-Strategiespiels eine happige Missionen bewältigen muss.

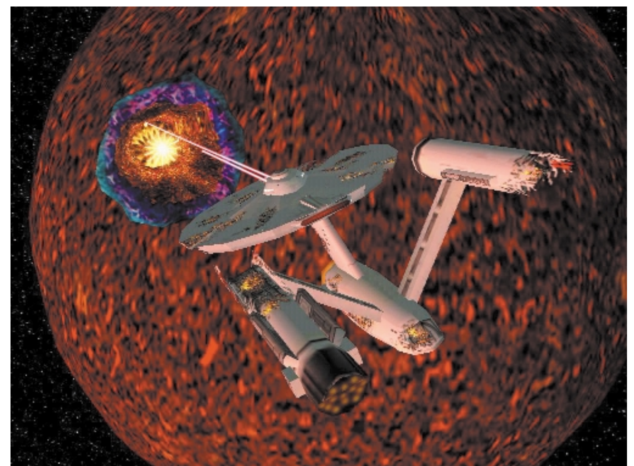
■ **Genre:** Strategie
■ **Hersteller:** Activision
■ **Erfordert:** Pentium/200, 32MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 132 MByte, auf CD-A





KAWASAKI ATV POWERSPORTS

Wenn Sie schon immer mal mit Quad-Bikes durch die Gegend rasen wollten, dürfen Sie hier auf einer Strecke Ihr Glück versuchen.
■ **Genre:** Rennspiel ■ **Hersteller:** Encore Software
■ **Erfordert:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 15 MByte, auf CD-A



STAR TREK: KLINGON ACADEMY

Hier sind mal die guten Jungs Ihre Feinde. In vier Missionen steuern Sie die Furcht einflößenden, klingonischen Raumschiffe.
■ **Genre:** Action ■ **Hersteller:** 14° East/Interplay
■ **Erfordert:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 89 MByte, auf CD-A



SUBMARINE TITANS

Volle Kraft voraus! In drei Missionen befehligen Sie U-Boote in bewährter Echtzeit-Strategie-Manier.
■ **Genre:** Echtzeit-Strategie ■ **Hersteller:** Ellipse Studios
■ **Erfordert:** Pentium/233, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 118 MByte, auf CD-A



TOP-DEMO: GUNSHIP!

Spielen Sie in unserer Demo zwei Schlachten mit dem hochentwickelten Kampfhubschrauber.
■ **Genre:** Simulation ■ **Hersteller: Microprose/**Hasbro Interactive
■ **Erfordert:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 35 MByte, auf CD-B



LEMMINGS REVOLUTION

Die possierlichen kleinen Selbstmörder geben sich in den zwei Leveln unserer Demo die Ehre.
■ **Genre:** Denkspiel ■ **Hersteller:** Tarantula Studios/Take 2 Interactive
■ **Erfordert:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 42 MByte, auf CD-B



CODENAME EAGLE

Auf einer kompletten Karte des Ego-Shooters greifen Sie ein feindliches Militärcamp an.
■ **Genre:** 3D-Action ■ **Hersteller:** Take 2 Interactive
■ **Erfordert:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 64 MByte, auf CD-B



EVOLVA

In dem außergewöhnlichen Actionspiel jagen Sie in einem Level gefährliche Mutanten auf einem fremden Planeten.
■ **Genre:** Action ■ **Hersteller:** Computer Artworks/Virgin Interactive
■ **Erfordert:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 143 MByte, auf CD-B



GROUND CONTROL

Die Demo zum actionbetonten Strategiespiel bietet drei Tutorial-Missionen und drei Level aus dem Spiel.
■ **Genre:** Echtzeit-Strategie ■ **Hersteller:** Sierra/Havas Interactive
■ **Erfordert:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 106 MByte, auf CD-B



NASCAR LEGENDS

Sierras Rennspielserie ist bereits jetzt schon legendär: Zwei Strecken sind in der Demo voll spielbar.
■ **Genre:** Rennspiel ■ **Hersteller:** Sierra/Havas Interactive
■ **Erfordert:** Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 62 MByte, auf CD-B



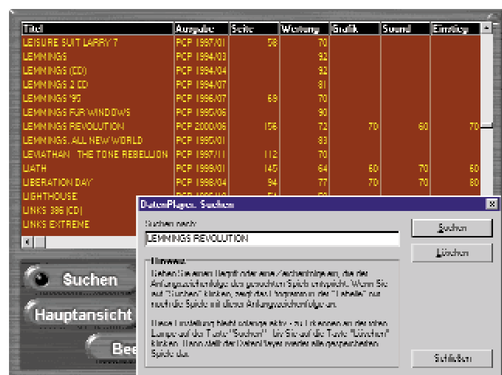
NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Tester Udo hat sich beim Porsche fahren die Nächte um die Ohren geschlagen. Jetzt haben Sie auf einer Strecke die Gelegenheit dazu.
■ **Genre:** Rennspiel ■ **Hersteller:** Electronic Arts
■ **Erfordert:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 44 MByte, auf CD-B

PC PLAYER Datenbank

Alle Wertungen seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Titel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen.

Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie ihn einfach heraus.



Die PC-Player-Datenbank zeigt die wichtigsten Infos und ein Bild des Spieles.

ALLEGIANCE

Hersteller: Microsoft Research/Micros
Testversion: Importversion 1.0
Betriebssystem: Windows 95/98
Sprache: Englisch
Multi-Player: bis 32 (Netzwerk) 420 (Inte
3D-Karten: Direct3D
Hardware, Minimum: PentiumII/266, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: PentiumII/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80
Sound:	90
Einstieg:	70
Komplexität:	90
Steuerung:	80
Multi-Player:	90
Spielspaß:	83

Suchen Tipps Tabelle Info

Mit der Suchfunktion finden Sie alle Resultate der getesteten Spiele in Tabellenform dargestellt.

VIDEO-CLIPS

Sämtliche Videos auf der CD-A liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen.

Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los.

Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der A-CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active-Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert.

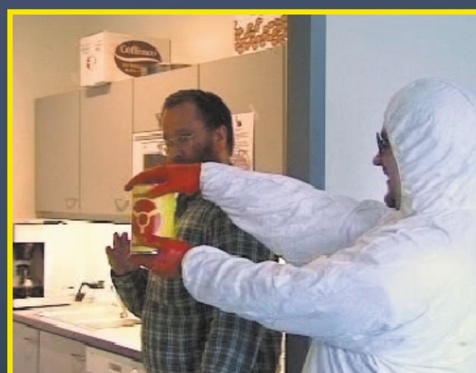
MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Diesen Monat in den Multimedia Leserbriefen: Bei Thomas geht es nicht mit rechten Dingen zu und die schlechten Spiele scheinen einfach nicht zu verschwinden. Aber sehen Sie selbst ... Das Techniklexikon ist diesmal besonders waffenverherrlichend ausgefallen, während bei »Mitten ins Megahertz« zur Abwechslung auch mal geheult werden darf. Schnüff.









Letzte Meldungen

KOMMENTAR



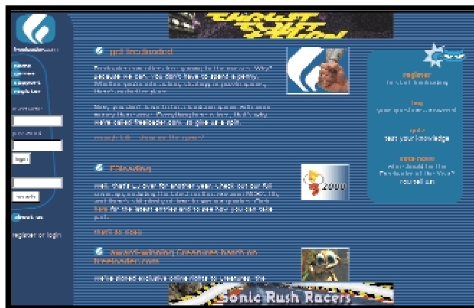
MARTIN SCHNELLE

Immer mehr Hersteller (sogar Veteran Microprose) wenden sich vom Simulations-Genre ab. Woran liegt's?
Viele potenzielle Käufer werden von Anleitungen abgeschreckt, die einem Telefonbuch gleichen. Das **mangelnde Interesse** liegt einmal daran, dass der Spieler des neuen Jahrtausends nicht mehr der Spieler der 80er ist. Durch den Umgang mit C64, Amiga-DOS und config.sys-sowie autexec.bat am PC gestärkt konnte eine F-16 gar nicht allzu kompliziert zu bedienen sein.
Das zweite Problem liegt darin, dass heutige Rechner fast in der Lage sind, ein echtes Flugzeug zu simulieren – siehe »Flanker 2.0«. Nur sind die

Das Flugsimulations-Genre wartet auf eine Renaissance.

wenigsten Menschen bereit, sich in tausend verschiedene Radar-Modi einzuarbeiten. Deshalb frage ich mich: **Wo bleibt »Strike Commander 2«?** Oder eine fiktive Flieger-Geschichte, die in den 50er Jahren spielt? Da gab es abstruse Ideen, eine fliegende Festung mit zwei Parasiten-Jägern auszurüsten. Aber noch ist die Hoffnung nicht völlig verloren, denn bald kommt »Crimson Skies« (siehe Preview Seite 77) heraus, das in einer alternativen Fiktion der 30er Jahre angesiedelt ist. Also, liebe Hersteller – das Flugsimulations-Genre wartet auf eine Renaissance! «

Martin Schnelle



So, hier gibt es also komplette Spiele zum Herunterladen.

Vollversionen umsonst!

Einen ungewöhnlichen Service bietet Ihnen **Freeloader** an: Auf der Website www.freeloader.com können Sie komplette Spiele kostenlos und dabei völlig legal herunterladen – die Firma finanziert sich lediglich durch Werbeeinnahmen. Das Rennspiel »Thrust, Twist'n Turn« durften Sie zum Redaktionsschluss bereits downloaden, in naher Zukunft sollen die Titel »Creatures«, »Magic & Mayhem«, »Grand Theft Auto« samt Missions-CD und »Hidden & Dangerous« dazukommen.

Und damit Ihre Online-Kosten nicht zu sehr in die Höhe schnellen, lassen sich die Spieldateien jeweils in mehrere Häppchen unterteilen, die jedes für sich allein spielbar sind.

NEUES JANE'S-SPIEL

Es scheint, als ob unter dem Jane's-Combat-Simulation-Label doch noch ein Offline-Programm herauskommen soll. Der Titel »Flight Combat: Thunder over Europe« wird nun angeblich noch dieses Jahr als **Jane's Attack Squadron** in die Geschäfte kommen. So treffen sich mit Jane's und Looking Glass zwei gute Namen; wir hoffen, dass die Produktqualität damit Schritt hält.



Looking Glass'»Flight Combat« soll nun bei Jane's als »Attack Squadron« erscheinen.

KURZ NOTIERT

- Abe-Freunde finden im Internet Infos zu den Oddworld-Bewohnern und ihren Spielen (www.oddworld.com).
- Microprose hat die Entwicklung an **Tank Platoon!** auf Grund nicht ausreichender Verkaufszahlen von »Gunship!« eingestellt.
- Die »Clou!«-Erweiterung **Profidisk** lässt sich unter www.neo.at kostenlos als DOS-Version downloaden.
- »Heavy Gear 2« ist nun als Linux-Version erhältlich – hoffentlich bugfreier als die Windows-Variante.
- **Take 2 Interactive** kauft den Publisher **Gathering of Developers**.
- **Search and Rescue 2** wird in Deutschland von Swing! vertrieben.
- Laut dem Guiness-Buch der Rekorde ist **Ultima Online** das »größte Netzwerk-Rollenspiel«.
- Wegen einer über zweijährigen Terminverschiebung wird Topware das Sir Tech-Rollenspiel **Wizardry 8** hier zu Lande nicht vertreiben – und ob Topware das Strategiespiel **Jagged Alliance 3** herausbringen wird, ist aufgrund der Hinhaltetaktik von Sir Tech ebenfalls mehr als fraglich.

Orion sucht dritten Meister

Microprose bestätigt: **Master of Orion 3** ist in der Mache. Der Titel wird nicht wie die beiden Vorgänger von Simtex, sondern von Quicksilver Software (»Starfleet Command«, »Invictus«) entwickelt. Die Galaxis soll dreimal größer als noch in »Master of Orion 2« sein, es wird neue Diplomatie-, Handels- und Technologie-Optionen geben. Nach wie vor spielt sich das Geschehen für bis zu acht Spieler rundenweise ab, die Gefechte laufen aber nun in Echtzeit.

PHENOMEDIA EXPANDIERT

Der »Moorhuhn«-Spezialist **Phenomedia** kauft sich bei zwei deutschen Entwickler ein. Die Firma übernimmt heart-line (»Kurt«) komplett und mehr als 50 Prozent von Funatics (»Catan: Die erste Insel«). Damit arbeiten mit den »Gothic«-Designern und denen des bisher noch unbenannten Actionspiels nun vier Teams für die Bochumer Firma.

STURM IM WELTALL



Mit den Plasma-Kanonen heizen Sie Ihren Gegnern ein.

Böse Aliens mit Namen Sektar sorgen bei **Bang! Gunship Elite** für Ärger im Weltraum. Die Sektar überfallen unbewaffnete Transporter und Raumstationen. Dem muss natürlich Einhalt geboten werden, also schwingen Sie sich als Kämpfer Xaha in Ihren Raumjäger und halten in 19 Missionen die Fahne hoch. Rendersequenzen von insgesamt einer halben Stunde Dauer führen die Hintergrundgeschichte fort.

Im Red-Storm-Universum begegnen Ihnen riesige Schiffe und Basen; mit GeForce-Unterstützung sollen grafische Leckerbissen gereicht werden.



Die Optimus-Klasse ist wahrhaft gigantisch.

KOMMENTAR



THOMAS WERNER

Bessere Grafik? Hat doch jeder! Was heute wirklich zählt ist die Künstliche Intelligenz, auch KI genannt. Nicht nur, dass sie sich als das Verkaufsargument schlechthin eignet, sie ist auch eine universale Ausrede für sämtliche Verzögerungen. Selbst wenn die Spielidee nichts taugt und die Programmierer faulenzen, kann man dies so wunderbar verschleiern: »Also, eigentlich ist schon alles fertig, wir arbeiten nur noch an der Gegnerintelligenz.« Während früher nur die Entwickler von Strategiespielen diesen Begriff in den Mund nahmen, setzen mittlerweile auch die Produzenten von Ballerspielen auf Erfolg durch KI. Zwar bedeutet dort KI

Hilfe – die Intelligenzbolzen kommen!

meist nichts anderes als »Killer-Instinkt«, aber wenn dieser wenigstens funktioniert, kann das ja auch den Spaßfaktor heben. Leider reagieren die nun angeblich so cleveren Gegnerhorden bei den meisten Spielen auch nicht anders als Kanonenfutter. Einer der Höhepunkte dieses Monats war eine Jagdsimulation, die mit der bislang besten KI für Wildtiere protzt – die Viecher rennen halt weg, sobald jemand auf sie ballert. Den Vogel schoss jedoch Ion Storm ab: Zwei Jahre Verzögerung beim Erscheinen von Daikatana wurden mit der Programmierung der KI der beiden Begleiter des Spielers begründet. Im fertigen Spiel verhalten sich die zwei Intelligenzbolzen jedoch genau so wie die Fasane beim oben genannten Jagdprogramm Tja – KI ist eben auch die Abkürzung von »keine Intelligenz«!

Thomas Werner

Majesty geht nach Norden



Schönes Schlösschen in eiskalter Umgebung: Majesty – The Northern Expansion.

Insgesamt 13 neue Quests warten auf Sie in **Majesty – The Northern Expansion**. Die Add-on-CD zu »Majesty« führt Sie in den Norden des Reiches Ardania, der noch sehr unerforscht ist. Deswegen begegnen Ihnen auch neue Monster und Zaubersprüche. Die Zusatz-CD kommt mit einem Editor für die bestehenden Missionen und einem Builder für eigene Aufträge.

SOLDATEN IM WELTRAUM

Zum gleichnamigen Film mit Kurt Russell soll im Sommer ein Spiel namens **Soldier** herauskommen. Der Actiontitel basiert nur lose auf der Handlung des Streifens, lediglich die ersten Missionen sollen sich daran orientieren. Stattdessen bauen die Designer ein außerirdisches Kraftwerk und Sumpfplaneten mit ein.

Außer gegen Schergen der bösen Regierung kämpft unser braver Soldat mit der einheimischen Fauna.



Nomen est Omen: Der Inhalt dieses Spieles ist wohl eher kriegerisch.

SCHNELLE AUTOS UND KANONEN

Finden Sie Rennspiele ohne Ballermänner auch langweilig? Dann ist vielleicht **Road Wars** etwas für Sie. Auf zwölf Strecken kämpfen Sie im wahrsten Sinne des Wortes um den Sieg. Viele verschiedene Fahrzeuge rüsten Sie mit Front-, Seiten- und Heck-Waffen aus, das Auto selbst dürfen Sie mit unterschiedlicher Panzerung schützen und neue Motoren sowie Reifen kaufen. Am Streckenrand stehen zu allem Überfluss noch Raketenwerfer und Maschinenkanonen. Und dank Force-Feedback-Unterstützung rumpelt es auch heftig.



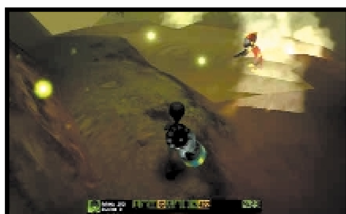
Massenkarambolage vor schönen Gebäuden. Und was macht der Schützenpanzer da rechts?

ES GIBT KEIN ENTKOMMEN!

Funcom (»The Longest Journey« versucht sich nun an einem Mehrspieler-Actiontitel: Sie werden mit ein paar anderen lieben Kollegen samt einem Haufen Waffen auf insgesamt 20 kleinen, niedlichen Planeten abgesetzt. Bis zu acht menschliche Kontrahenten starten somit von der namensgebenden Raumstation **No Escape**.

Das alles ist Teil einer Spielshow und wird im galaktischen Fernsehen übertragen. Sie verkörpern eine von acht unterschiedlichen Figuren, zehn verschiedene Kanonen warten darauf, geschickt eingesetzt zu werden.

Ab dem Herbst dürfen Sie dann um Ruhm und Ehre kämpfen.



In No Escape setzen Sie sich nur mit den besten Waffen und dem schnellsten Reaktionsvermögen durch.

Hobby-Rollenspiel



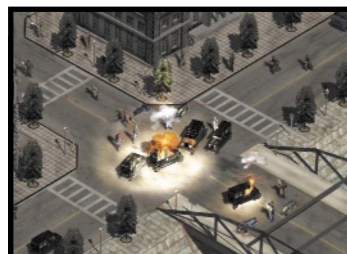
Unser Held Girald besucht so manche Örtlichkeiten.

Eigentlich als Total Conversion von »Unreal« geplant, zunächst nur als Hobby gedacht, entwickelt sich das Rollenspiel **The Crest of Dharim** ganz prächtig. Die Designer von OMG-Games benutzen nun die 3DGE-Engine von Twilight. Fünf Welten gilt es zu erforschen, Missionen oder Nebenaufgaben im klassischen Sinne soll es nicht geben.

Ich mache Dir ein Angebot, das Du nicht ablehnen kannst ...

Heksplex Entertainment aus Seoul versetzt Sie in **The Boss** in die Rolle eines Mafia-Paten.

Über 150 Szenarien, die sich alle gegenseitig beeinflussen, lassen Sie die Historie der sizilianischen Mafia in Nordamerika von 1900 bis 1970 nacherleben. Zehn Städte wurden auf isometrischen Karten nachgebildet, es finden sich Spielelemente aus Aufbau- und Echtzeit-Strategie. Also, Nachwuchs-Don-Corleones, aufgepasst!



Na, was ist lustiger als so ein richtig schöner Bandenkrieg?

GEWINNEN SIE ZWEI KARTEN FÜR DIE EUROPA-MEISTERSCHAFT!





In Zusammenarbeit mit dem EM-Sponsor **Pringles,** welcher den offiziellen Snack zur Euro 2000 liefert, verlosen wir **2 Karten für die Fußball-Europa-Meisterschaft**. Die Tickets im Wert von jeweils 200 Mark gelten für das Spiel Deutschland gegen England am 17. Juni im belgischen Chaleroi. Inklusive ist eine Übernachtung für zwei Personen in Brüssel. Wenn Sie also interessiert sind, schreiben Sie schnell an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Europa-Meisterschaft
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Einsendeschluss ist der 10.06.2000

Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen, Mitarbeiter der beteiligten Firmen dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt.



PC PLAYER

DAS PC-TEST-MAGAZIN

CHEFREDAKTEUR	Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts
REDAKTION	Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Damian Knaus (dk), Joachim Nettelbeck (jn), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, Ltd. Redakteur), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)
FREIE MITARBEITER	Alex Brante, Oskar Dzierzynski (Internet), Henrik Fisch, Markus Krichel (US-Korrespondent), Thomas Köglmayr (CD/Golden Master), Luc Martin, Samira Nasah (Art Design), Manfred Schmidt (Text), Volker Schütz
CHEFIN VOM DIENST	Susan Sablowski
REDAKTIONSASSISTENZ	Stefanie Kußeler
ART DESIGN	Alexandra Bauer
TITEL	Artwork: Ensemble Studios/Microsoft Gestaltung: Alexandra Bauer
FOTOGRAFIE	Josef Bleier
GESCHÄFTSFÜHRUNG	Stefan Moosleitner
ANSCHRIFT DES VERLAGS	Future Verlag GmbH, Rosenheimerstr. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de
PUBLISHER	Suzanne Counsell
ANZEIGENVERKAUF	Anzeigenleitung: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Anzeigenverkaufsleitung: Nicole Radewic, Tel. (089) 450 684 -410 Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106
ANZEIGEN-DISPOSITION	Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48
PRODUKTIONSLEITUNG	Brigitte Feigel
DRUCKVORLAGEN UND GRAFIKEN	JournalMedia GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing
VERTRIEBSLEITUNG	Werner Hirschberger
VERTRIEB	MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060
DRUCK	MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh **Multi-Cover® ges. geschützt** Heckel Druck und Verpackungen GmbH, Nürnberg **ISSN-Nummer** 0943-6693 – PC Player
SO ERREICHEN SIE UNS	**Abonnementverwaltung:** PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de **Abonnementpreise:** Inland: 12 Ausgaben DM 84,00/ Euro 42,95 Studenten: 12 Ausgaben DM 72,00/ Euro 36,81 Europäisches Ausland:12 Ausgaben DM 108,00/ Euro 55,22 **Bankverbindung:** Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807 **Abonnementbestellung Österreich:** Abonnementpreis: ÖS 648,- Alpha Buchhandels GmbH, Amerlingstr. 1, A-1060 Wien; Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20 **Abonnementbestellung Schweiz:** Abonnementpreis: sfr 84,00; Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85 E-Mial: abo@thaliag.ch, Internet: www.thaliag.ch **Einzelheftbestellung:** PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22 Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.







Future Verlag ist ein Mitglied von The Future Network plc.

The Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungsverhältnis. The Future Network ist eines der schnellst-wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in fünf Ländern, weit über 100 Zeitschriften, Webauftritte, sowie eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizenziert zudem 42 Zeitschriften in 30 Ländern.

Chairman Chris Anderson, Chief Executive Greg Ingham
Tel +44 1225 442244, www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Milan, Munich, New York, Paris, San Francisco
The Future Network ist eine an der Londoner Börse notierte Aktiengesellschaft (Symbol: FNET).

Hardware-News

Neue Grafikkarte von ASUS – Windows im Boot-Rausch – Brüllwürfel von Interact ...

ASUS AGP-V7700 GEFORCE 2 GTS



Auch ASUS hat jetzt eine GeForce 2 GTS im Programm.

Kurz vor Redaktionsschluss traf bei uns noch die neueste Grafikkarte von ASUS ein. Ausgerüstet mit dem **GeForce-2-GTS**-Chip gehört sie zu den derzeit schnellsten Grafik-Platinen für Spieler. Die weiteren Eigenschaften wie **32 MByte DDR-RAM** und ein Aktivkühler sind typisch für die ersten GTS-Karten. Wie man das von ASUS gewohnt ist, liegt auch ein dickes Softwarepaket bei. Auf den CDs finden sich die Spiele »Rollcage«, »Drakan« (englisch), jede Menge Demos, der ASUS DVD-2000-Player und natürlich die nützlichen Hilfsprogramme Smart Doctor und das Tweak Utility. Voraussichtlicher Preis: 750 Mark. Verfügbarkeit: ab sofort. In der **nächsten Ausgabe** lesen Sie einen Test-Vergleich mit anderen GTS-2-Karten.



Die neuen SL-8200 Lautsprecher von Interact.

SOUND-PAKET

Seit kurzem sind von Interact/Sound Link wieder einmal neue Lautsprecher erhältlich. Auf der Verpackung der SL-8200 Centauri schreit die Käufer eine **480 Watt**-Angabe an, was über die wahre Leistung natürlich nichts aussagt. Bis zur nächsten Ausgabe haben wir die Dezibelschleudern dann einem Test unterzogen und wissen mehr. Das Set besteht aus **zwei Satelliten** und einem **Subwoofer**. Regulieren können Sie außer der Lautstärke auch den Bass. Der Preis war bei Drucklegung noch nicht bekannt. Abmessungen: Subwoofer: 160x250x230 mm, Satelliten: 90x180x125 mm. www.sound-link.de.



Bootet in weniger als 30 Sekunden: Windows ME.

WINDOWS TURBO-BOOT

Laut Angaben von Microsoft soll der Windows-98SE-Nachfolger namens Windows ME **(Millennium Edition)** wesentlich schneller booten. Durch zahlreiche Registry-Verbesserungen, die Entfernung des Real Modus und **schnellere Geräteerkennung** wird die Dauer der Startzeit reduziert. Interessant auch die Tatsache, dass Microsoft für die neue Windows-Version ein **Boot-Analyse-Programm** entwickelt, mit dem Hardwarehersteller die Dauer des Boot-Vorgangs optimieren können. Mit ein wenig Experimentierfreudigkeit lässt sich dadurch eine flott bootende Kiste zusammenstellen, die in weniger als 30 Sekunden startbereit ist. Hoffentlich bleibt das Helferlein nicht nur den Herstellern von OEM-Produkten vorbehalten.



Spätere MS-Betriebssysteme erkennen den Anwender auch durch Abtastung seiner Netzhaut.

AUGE IN AUGE

Künftige Microsoft-Betriebssysteme erkennen den Anwender auf eine neue Art und Weise. Dies soll wie aus diversen Science-Fiction-Streifen bekannt, durch die **Abtastung der Netzhaut** stattfinden. Dazu kauften sich die Redmonder die Firma I/O-Software ein.

Genius Max Fighter F-33D

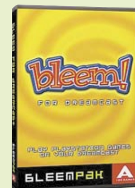


Der Max Fighter F-33D von Genius reiht sich in die Gattung der **Force-Feedback-Joysticks** ein. In die Unterlage wurden sechs normale Buttons und ein Schubregler integriert, während am Stick selbst vier Knöpfe, ein 2-Wege-Schalter (bezeichnet der Hersteller als digitale Schubkontrolle) und ein 8-Wege-Coolie-Hat platziert sind. Angeschlossen wird der I-Force-Joystick an die USB-Schnittstelle oder den seriellen Port.

Den neuen Force-Feedback-Joystick von Genius testen wir in der nächsten Ausgabe.

PLAYSTATION-SPIELE AUF DER DREAMCAST

Bleem for Dreamcast macht's möglich. In Zukunft erscheinen mehrere Versionen (jede unterstützt 100 Spiele) des **PlayStation-Emulators** für die Sega-Konsole. Natürlich nutzt die Software die erweiterten Grafikfähigkeiten der Konsole. Preis: 50 Mark.



Wegen des Emulators haben die Hersteller schon eine Klage von Sony am Hals.





Jeweils vier Buttons besitzen die beiden Eingabegeräte.

MOUSE-WORKS-MAUS UND TURBOBALL-TRACKBALL

Seit kurzem gibt es vom Zubehör-Hersteller Kensington (www.kensington.com) zwei neue Produkte. Die flache Mouse Works Wheel Mouse verfügt über **vier Buttons** und **ein Mausrad**. Preis: circa 60 Mark. Auch für die verschwindend geringen **Trackball-Benutzer** stellt man mit dem TurboBall Trackball ein neues Gerät mit vier Buttons vor. Voraussichtlicher Preis: 130 Mark

KX 133 inkompatibel mit Thunderbird



AMD bestätigte, dass der **Thunderbird**-Prozessor inkompatibel zum beliebten **VIA-KX-133**-Chipsatz sein wird. Dafür soll die CPU problemlos mit dem **AMD-750**-Chipsatz zusammenarbeiten. Der Thunderbird-Prozessor erscheint im Handel lediglich als Socket-A-Version.

Leider funktioniert der Thunderbird nicht mit KX-133-Boards.

Rätseln und

Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (Pentium III, 550 MHz, 128 MByte RAM, Belinea 17"-Monitor, Guillemot 3D Prophet (GeForce 256), 20,5 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live Player 1024, MS-Internet-Keyboard uvm.), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 131 ein und schicken diese dann an uns ein. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!.

Projektleiter von Age of Empires 2 · Teil einer Grafikkarte · Bösewicht von Wild Wild West · Hauptfigur von Messiah · neuer Pentium-III-Befehlssatz (kurz) · akt. Ultima · Schauplatz von NfS Porsche · Combot-Komponente (Metal Fatigue) · Sumpflandschaft · Mousepad für Ego-Shooter-Profis · Volk in Age of Empire 2

2 · Kampagne in Age of Empires 2 · Oddworld-Held

vierteilige Adventure-Serie (1. Wort) · Weggefährtin in Baldur's Gate · Software für Kinder (Professor ...) · 8 · Half-Life-Trainingslevel (... Camp) · Strategiespiel von SSI (... Combat)

Anno-1602-Ware · Platz für die Habseligkeiten e. Helden · 5 · Treffer bei einer Internet-Suchmaschine

neue Basis von HTML · Worms-Entwickler (... 17) · eins (engl.) · 13 · Schauplatz in Force Commander · Actionspiel (Termin: Sep. 2000) · 4

Gebäude in AoE 2 (ab dunkle Zeit) · 6

Rennspiel v. Gremlin Interactive (... Racing) · 3 · T. Longest Journey: ersetzt e. Sprachkurs · Flugzeug aus Their Finest Hour (...-111) · 11 · deutscher Standort f.d. Athlon-Produktion · Volk in Earth 2150 (Abk.) · Akteur von Devil Inside

häufig versoftete SF-Serie (2. Wort) · Ultima 8

10 · Textur-Editor für WorldCraft · Strategie-Spiel ähnl. Age of Empire · 1 · Q3A-Bot (auf Skatern unterwegs) · kurz für Giga · Beruf des Helden v. Traitors Gate

Partei in Starlancer · Rennen, Durchgang · erotische Wirtschafts-Simulation · Spielerweiterung u.a. f. Half-Life · Grafikstandard

Computer von Commodore (1977) · wichtige Rate für Netzwerk-Spiele · Kampfkunst-Star, C64-Hit (Bruce ...) · C&C-Online (... Survivor) · Spielkonsole von Microsoft (X-...)

Kfz.-Kennzeichen f. Forchheim · Motorrad in Superbike 2000 · 12 · Kfz.-Kennzeichen f. Aachen · Multimedia-Betriebssystem (... OS)

Telefonbuchse · neues Werkzeug in Dark Project 2 · Ultima: Insel von Britannia (1. Wort) · früherer Name v. Anstoss-Hersteller · 9

Adventure um e. grünen Außerirdischen · enthält u.a. alle Spielstände in Ultima 9 · 7 · IBM-PC von 1983

1. Preis: 1 Spiele-PC im Air-Brush-Look

2. – 11. Preis: Je ein »Age of Empires 2: The Age of Kings«

Lösungswort:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Einsendeschluß ist der 30.6.2000, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages, der Firma Alternate und von Microsoft Interactive.

Lösung des Kreuzworträtsels aus der PC Player 6/2000.

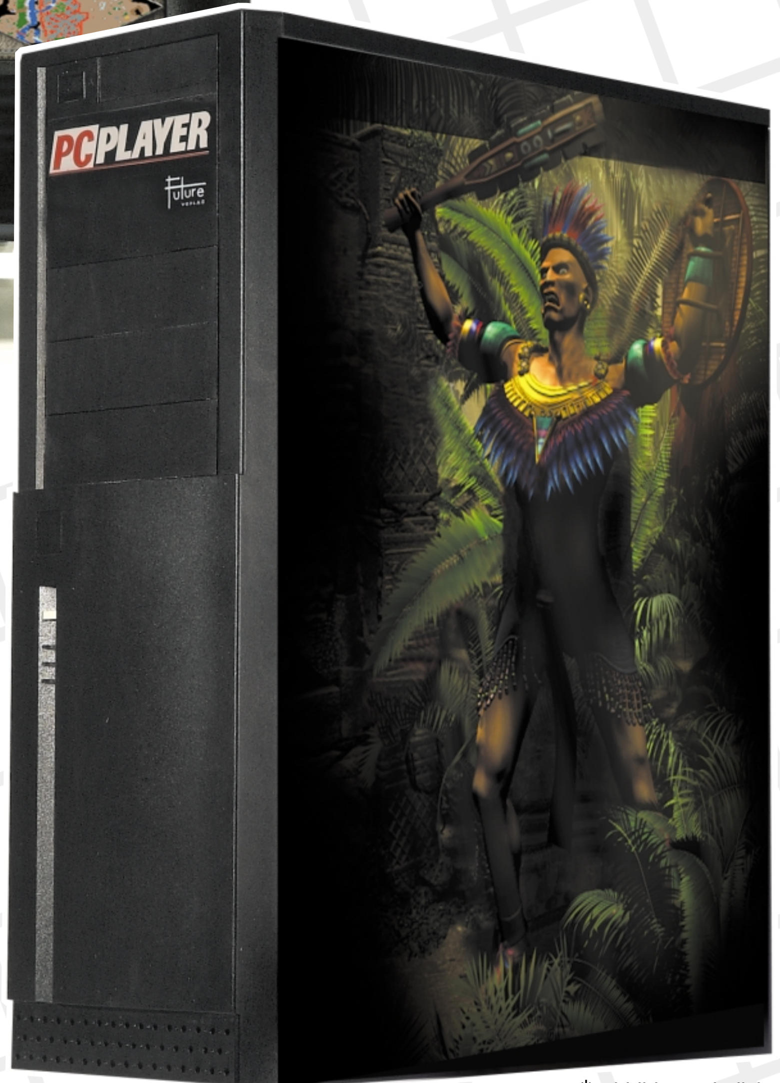
Computerserie von Sinclair	Z	Zauberspruch in Final Fantasy 8	B	A	Fiesling in Toy Story 2	Taktfreq. d. nächsten Prozessorgeneration	Schauplatz in Star Wars: Obi-Wan	T	P	Datei f. d. Einstellungen eines DOS-Prog.	E	böse Hexe in Final Fantasy 8	Frau (span.) / das G in WYSIWYG	D	von Cifer abziehbarer Zauber (Final F. 8)	böser Magier in Diablo 2	N
heißblütiger Faustkämpfer (Final F. 8)	X	E	L (3)	L	verfilmter Computerspiel-Klassiker	G	Kampfhubschrauber-Simulation	H	I	N	D	Internet-Domain f. staatl. Einrichtungen	G	O	V	Internet-Domain f. Australien	E
Computer-Crash	Ort des offiziellen Betatest z. Diablo 2	Entgegner in Tomb Raider 4	I	Actionspiel der leisen Töne	T	H	I	E	F	Volk in X-Beyond the Frontier	E	erster Röhren-Computer	E	N	I	A	C
A	B	S	T	U	R	Z	Internet-Suchmaschine	E	Eingabegerät	T	A (2)	S	T	A	T	U	R
B	A	E	Z	3D-Actionspiel auf Planet Gryphon	O	erste 3D-Beschleunigerkarte (... 3D)	E	D (5)	G	E					R	Killer-Loop-Fahrzeug	O
Champion d. Ogroks (Revenant)	T	T	Betriebssystem / Internetprotokoll (Abk.)	U	N	I	X	Länderkennz. für die Niederlande	N	L					A	T	M
erstes T von TFT-Display	T	H	I (6)	N	Monitor-Prüfsiegel	T	C	O	Held in Invictus-Schatten d. Olymps	A					schnelle Datenübertragungsmethode	R	A
Druidenstadt in Ultima 9	L	erweiterte AGP-Port-Version	P	R	O	Protoss-Einheit in StarCraft	I	Kfz.-Kennzeichen f. Bad Oldesloe	O	D					P	I	N
Y	E	W	Installations-Programm	E	Hersteller von Pong, Tempest u. Q*bert	A	T	A	R	I					Chip-Bein / Diebin in Planescape: Torment	P	C
Spielstufe	N	Flugsimulation von Virgin (... Ace)	S	A	B	R	E	nicht verkäufliche Version e. Software	I	Fabelwesen (u.a. bei Discworld)	T	Actionspiel von Psygnosis (... Ivan)	K	Strategie-Spiel-Hit von Microsoft (Abk.)	A	O	E
L	E	V	E	L	Win-Programmierschnittstelle	C	Fahrzeug in Metal Fatigue	B	O	H	R	E	R	Rundfunkanstalt	N	D	R
G	T	Kfz.-Kennzeichen f. Oldenburg	T	vermuten	A	H	N	E	N	Windows, DOS, Solaris (dt. Abk.)	O	Radiosender der US-Truppen	A	F	N	Länderkennung v. Rumänien	fun, machen (engl.)
Midnight (Take 2) / N64-Nachfolger	Sierras Weltraumkolonie-Simulation	O	U	T	P	O	S	T	Diablo-2-Entwickler	B	L	I	Z	Z	A (4)	R	D
D	O	L	P (1)	H	I	N	ultraschneller Zugang z. Internet	A	D	S	L	Internet-Suchmaschine	Y	A	H	O	O

gewinnen!



ALTERNATE DAS PASST! COMPUTERVERSAND GMBH
www.alternate.de

Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem Airbrush-Motiv geschmückten PC* im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.



... und 10 mal Age of Empires 2



Gewinner aus 5/2000

Air-Brush-PC-Motiv: Baldur's Gate und Icewind Dale Oliver Grzybowski, Erkrath
Je ein Spiel: Baldur's Gate & Die Schwertküste Heiko Beyer, Bad Harzburg ● Detlef Dawiedofski, Hurth ● Marcus Ertelt, Berlin ● Marc Giebler, Niedernjesa ● Simon Gister, CH-Adliswil ● Ute Hauth, Stutensee ● Christian Lenz, Mitterteich ● Manuel Migone, Münster ● Tilo Poller, Bobritzsch ● Fabian Zimmermann, Weilheim

* Abbildung ähnlich

Spiele-Charts

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PC PLAYER LESER TOP 20

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(1)	Unreal Tournament	Epic Megagames/GT Interactive
2	(2)	Indiziertes Spiel	id Software/Activision
3	(6)	Planescape: Torment	Black Isle/Interplay
4	(16)	Final Fantasy 8	Squaresoft/Eidos Interactive
5	(10)	Baldur's Gate	Bioware/Virgin Interactive
6	(3)	Age of Empires 2	Ensemble Studios/Microsoft
7	(4)	Half-Life (deutsch)	Valve Software/Havas Interactive
8	(8)	Anstoss 3	Ascaron/Infogrames
9	(15)	Nox	Westwood/Electronic Arts
10	(-)	Ultima 9	Origin/Electronic Arts
11	(7)	Command & Conquer 3	Westwood/Electronic Arts
12	(13)	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts
13	(18)	Die Sims	Maxis/Electronic Arts
14	NEU	Dark Project 2: The Metal Age	Looking Glass/Eidos Interactive
15	(–)	Dark Project: Der Meisterdieb	Looking Glass/Eidos Interactive
16	NEU	Star Trek: Armada	Activision
17	(11)	FIFA 2000	EA Sports/Electronic Arts
18	NEU	Soldier of Fortune	Raven Software/Activision
19	(–)	Diablo	Blizzard/Havas Interactive
20	NEU	The Longest Journey	Funcom/Egmont Interactive

■ Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum April 2000

VERKAUFS-CHARTS

Platz	(Vorwoche)	Titel	Hersteller
1	NEU	Die Rache der Sumpfhühner	Koch Media
2	(3)	Die Sims	Maxis/Electronic Arts
3	(2)	F1 2000	EA Sports/Electronic Arts
4	(1)	Command & Conquer 3	Westwood/Electronic Arts
5	(4)	Need for Speed Porsche	Electronic Arts
6	NEU	Big Brother: The Game	Infogrames
7	(13)	Star Trek: Armada	Activision
8	(5)	Anstoss 3	Ascaron/Infogrames
9	(6)	Age of Empires 2	Ensemble Studios/Microsoft
10	(30)	Pharao	Impressions/Havas Interactive
11	(7)	Tomb Raider 4	Core Design/Eidos Interactive
12	(15)	Autobahn Raser 2	Davilex Software/Koch Media
13	(8)	Half-Life: Generation	Valve Software/Havas Interactive
14	(9)	Dark Project 2: The Metal Age	Looking Glass/Eidos Interactive
15	(10)	Soldier of Fortune	Raven Software/Activision
16	NEU	Star Wars: Force Commander	LucasArts/THQ
17	(18)	Der Verkehrsgigant	JoWood/Infogrames
18	(17)	Anno 1602 Königsedition	Sunflowers/Infogrames
19	(–)	RTL Medicopter 117	THQ/RTL
20	(–)	Die Siedler 3 Gold Edition	Blue Byte

■ Quelle: Pro Markt
Erhebungszeitraum: 17.4.–22.4.2000.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen. Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER



Der Preis diesmal von Take 2 Interactive:
You don't know Jack 3

Gewinner:
Florian Fest, Krefeld
Andreas Humburg, Fitzlar
Kirill Minert, Berlin
Markus Mohr, Löfflingen
Thilo Röder, Wiesbaden

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.

USA-CHARTS

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(2)	The Sims	Maxis/Electronic Arts
2	(1)	Who wants to be a Millionaire	Disney Interactive
3	(-)	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Interactive
4	NEU	FLY 2K	Terminal Reality/Take 2 Int.
5	NEU	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts
6	NEU	Rogue Spear: Urban Operations	Red Storm Ent./Take 2 Int.
7	NEU	Soldier of Fortune	Raven Software/Activision
8	(8)	Age of Empires 2	Ensemble Studios/Microsoft
9	NEU	Grand Slam Bridge 2	Electronic Arts
10	(-)	Frogger	Hasbro Interactive

■ Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: April 2000.

ENGLAND-CHARTS

Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller
1	(3)	The Sims	Maxis/Electronic Arts
2	(6)	Championship Manager 99/00	Eidos Interactive
3	(2)	Soldier of Fortune	Raven Software/Activision
4	(1)	Star Wars: Force Commander	LucasArts
5	(4)	Formula 1 2000	EA Sports/Electronic Arts
6	(5)	Star Trek: Armada	Activision
7	NEU	Imperium Galactica 2	Digital Reality/Infogrames
8	(7)	Delta Force 2	Novalogic
9	(9)	Age of Empires 2	Ensemble Studios/Microsoft
10	(–)	C&C3: Tiberian Sun	Westwood/Electronic Arts

■ Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: April 2000.

Gewinnspiel mit



Zusammen mit der Fast-Food-Kette Burger King verlosen wir Spiele und Menü-Gutscheine.



Für nur knapp 15 Mark dürfen Sie diese drei Spiele in fast allen Burger-King-Filialen erwerben. Sie können sich aber auch an unserem Preisausschreiben beteiligen!

Wir verlosen

50 Spiele-Pakete, bestehend jeweils aus »Silver«, »Die Völker« und »V-Rally«, plus 500 Menü-Gutscheine für jeweils ein Whopper-Menü.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, senden Sie einfach eine Karte an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Burger King
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Einsendeschluss ist der 04.07.2000. Mitarbeiter der partizipierenden Firmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen, ebenso der Rechtsweg.

500 Gutscheine für ein Whopper-Menü warten auf hungrige Mäuler. Zu jedem Riesen-Burger gehört noch eine mittlere Portion Pommes Frites und ein Erfrischungsgetränk.



In der speziellen Burger-King-Edition von Die Völker bauen Sie mit Ihren drei Rassen jetzt ausschließlich im Internet; dort soll es sogar eine Bestenliste geben. Und so wuseln Ihre Untertanen im Netz herum, stampfen Städte aus dem Erdboden und warten, dass Sie neue Technologien erforschen und Soldaten ausbilden.



Das Action-Adventure Silver hat zwar einige Rollenspiel-Elemente, zeigt sich im Ablauf aber eher actionorientiert; wenn Sie gern kämpfen und mit der etwas haarigen Steuerung zurechtkommen, dann kann Sie sicherlich auch nicht der anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad schrecken.



Die PC-Version von V-Rally kann zwar mit dem PlayStation-Original nicht ganz mithalten, ist aber für Rallye-Einsteiger auf Grund des niedrigen Schwierigkeitsgrades einen Blick wert. Herumdriften wird kaum simuliert, weswegen Kurvenfahrten nicht allzu schwierig zu beherrschen sind. Elf Autos lassen sich über insgesamt 24 Strecken hetzen.

NACH SPIEL









Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. In unserer Retrospektive stehen diesmal die zwei bekanntesten Rollenspiele der letzen Zeit. Obwohl sie unterschiedliche Konzepte haben, müssen sie sich einen Vergleich gefallen lassen.

Tester-Meinung

Ultima 9: Ascension

Manfred war hin und her gerissen. Das Gefühl einer echten Welt war überragend, sorgfältig in Szene gesetzte Ansiedlungen oder Gewässer verfehlten ihre Wirkung nicht. Dafür hatte der Arme Orientierungsprobleme in den Dungeons und konnte sich mit der eindimensionalen Hintergrundgeschichte nicht anfreunden. Udo ging soweit, das Ganze nicht mehr für ein Rollenspiel zu halten; Action-Adventure mit Britannia-Flair, so sein Kurz-Fazit.

Planescape: Torment

Roland war verzückt. Hervorragende Präsentation, einzigartige Atmosphäre; nur mit Mühe konnte er sich vom Spiel losreißen oder Kritikpunkte (lange Ladezeiten) finden. Die Handbuchinformationen waren ihm außerdem zu dürftig. Udo bevorzugt für gewöhnlich Welten mit Rittern und Drachen; aber nach etwas Gewöhnung fand er Succubi als Partymitglieder oder »Prostituierte für geistige Bedürfnisse« auch ganz toll.

Kurzbeschreibung

Ultima 9: Ascension

Sie erwachen als muskelbepackter Avatar in Ihrem Haus und versuchen im Verlauf des Spiels herauszufinden, wie Sie den Guardian besiegen können. In einer »Schräg von hinten«-Perspektive durchforschen Sie alleine acht Städte und ebenso viele Dungeons; bemerkenswert ist die Landschaftsgrafik, die allerdings große Anforderungen an Ihren PC stellt. Die englische Version strotzte nur so vor Bugs und Technik-Problemen.

Planescape: Torment

Sie erwachen als amnesiegeplagter Unsterblicher in einer Leichenhalle und versuchen im Verlauf des Spiel herauszufinden, was mit Ihnen geschehen ist. Eine abgeänderte »Baldur's Gate«-Engine und die TSR-Regeln dienen als Grundlage der »Von oben Draufsicht«-Perspektive; bis zu fünf sehr lebhafte Mitstreiter begleiten Sie durch ein morbides Szenario, welches den sonst üblichen Rahmen des Anstands sprengt.

Händler

Beide Titel, so Tom Maier vom Spielefachgeschäft »PC Fun«, laufen gut. Bei Ultima 9 verhinderte der englische Bug-Rekord bessere Umsätze; dank deutscher Überarbeitung wurde in den letzten Monaten aber aufgeholt. Planescape: Torment hatte das Glück, praktisch von der selben Firma zu kommen wie »Baldur's Gate«. Die Fans schlugen unbesehen zu und sorgten für einen Erfolg, der bei neuen Titeln selten ist.

Chart-Erfolge

Die üblichen Kurven: Einstieg in die Top 10, dann ein rasanter Fall. Bei Ultima 9 wird nur die deutsche Version gewertet.

Ultima 9: Ascension		
Januar 2000	Platz	-
Februar 2000	Platz	-
März 2000	Platz	6
April 2000	Platz	15

Planescape: Torment		
Januar 2000	Platz	6
Februar 2000	Platz	12
März 2000	Platz	30
April 2000	Platz	53

Hersteller

Ultima 9: Ascension

Mark Trennhäuser von Electronic Arts ist eingedenk des Trubels um die englische Version mit dem Absatz sehr zufrieden, immerhin war der Titel sogar kurzfristig auf Platz 3. Der Verkaufserfolg begründet sich seiner Meinung nach vor allem in der faszinierenden Atmosphäre (und natürlich im guten Namen – die Redaktion). Die Mängel in der KI selbst der deutschen Version seien natürlich bedauerlich, bei so einem komplexen Spiel aber fast unvermeidbar. Origin hätte für absolute Fehlerfreiheit, sagte Trennhäuser, vermutlich noch jahrelang weiterentwickeln müssen, das wäre wirtschaftlich nicht tragbar gewesen. EA Deutschland ist froh, den Release der deutschen Version um drei Monate verschoben zu haben. In vergleichbaren Fällen würde EA jederzeit wieder so handeln.



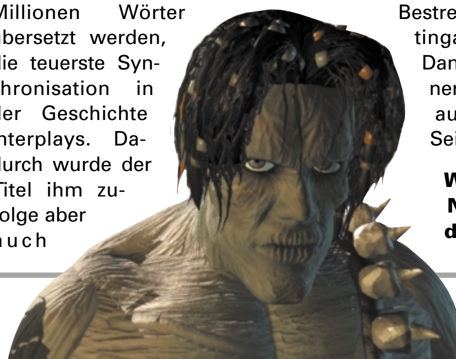
Mark Trennhäuser von Electronic Arts.

Planescape: Torment

Produkt-Manager Heiko Kaspers von Virgin Interactive war vom Absatz (50 000 Stück) nur leicht enttäuscht. Das Programm richtet sich mit seiner unglaublich komplexen Geschichte an eine reifere und somit kleinere Zielgruppe. Für die deutsche Version mussten nicht weniger als 1,2 Millionen Wörter übersetzt werden, die teuerste Synchronisation in der Geschichte Interplays. Dadurch wurde der Titel ihm zufolge aber auch unvergleichlich. Ein Spiel wie dieses wird es laut Kaspers nie wieder geben. Guido Henkel, manchen noch aus alten »Schwarze Auge«-Zeiten bekannt, war für die Story verantwortlich. Er setzte sich gegen alle Vereinfachungs-Bestrebungen der Marketingabteilung durch. Danach verließ er entnervt die Branche (siehe auch Messeschnipsel Seite 74).



Heiko Kaspers von Virgin Interactive/Interplay.



Was kann der Namenlose denn dafür, dass er so schön ist?



Da steht er, unser Avatar. Im Grunde ein netter Kerl, oder?

Leser

Was den Lesern an Ultima 9 gefiel, lässt sich leicht sagen: die tolle Grafik, die gute Akustik, die Nostalgie. »Vorausgesetzt, man besitzt den richtigen Computer und hat den neusten Patch installiert«, schrieb Lukas Osterloh, Berlin. Manche Leser mögen es auch wegen seiner Einfachheit. Unter anderem Christoph Has (E-Mail): »Wenn ich spiele, dann möchte ich nicht großartig denken. (...) Ultima ist außerdem lebensnaher.«

Aber das Gros unserer Leser bevorzugte den Interplay-Titel. Größter Kritikpunkt war das Kampfsystem, an das man sich aber gewöhnen konnte. Andreas Sommerer (E-Mail) dozierte: »Das beste Rollenspiel seit Ultima 7... Der von mir zunächst beargwöhnte skurrile Handlungsort hat sich als außerordentlich gelungene Abkehr von konservativen Rollenspiel-Konzepten erwiesen.« Sebastian Bongartz (E-Mail) meinte: »Obwohl ich ein Ultima-Spieler der 5. Stunde (seit Teil Fünf) bin, hat mir Planescape besser gefallen. Ultima 9 ist in meinen Augen ein Tomb-Raider-Spiel mit guter Story. Nicht mehr und nicht weniger.« Roland Schneider (E-Mail) geriet ins Schwärmen: » ... hat eine so ungeheuer dichte Atmosphäre, dass ich teilweise nicht einschlafen konnte, weil ich ständig über Planescape nachdenken musste.« Abschließend verteidigte Daniel Buck (Essen) die Textflut: »Textlastig fand ich es nicht, da die Texte wirklich gut und wichtig für die Geschichte waren. Wenn ein Buch spannend ist, kann es doch auch ruhig mehr als 600 Seiten haben. Meine Frau und ich spielten es parallel, und es gab nichts Besseres als das süffisant wissende Grinsen des einen bei Fragen des anderen. Herrlich.« **(uh)**

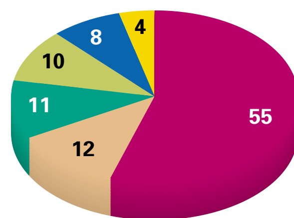
Leser Charts

Nachdem die deutsche Version erschien, stieg Ultima 9 in der Gunst. Planescape: Torment überzeugte nach zögerndem Start voll. Nur Unreal und Quake 3 sind im Moment besser platziert.

Ultima 9: Ascension		
Januar 2000	Platz	-
Februar 2000	Platz	19
März 2000	Platz	28
April 2000	Platz	10

Planescape: Torment		
Januar 2000	Platz	23
Februar 2000	Platz	4
März 2000	Platz	6
April 2000	Platz	3

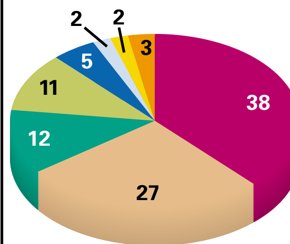
Welcher Hersteller macht die besten Rollenspiele?



- Interplay
- Blizzard
- Squaresoft
- Origin
- Sir-Tech
- Andere

Niemand hat gegen die geballte Rollenspiel-Macht von Interplay, der schon seit Jahren hervorragende Programme entspringen, eine Chance.

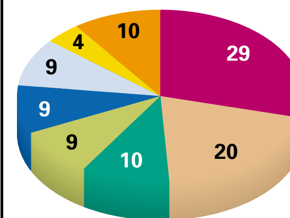
Welches Rollenspiel der letzten Zeit hat Ihnen am besten gefallen?



- Baldur's Gate
- Planescape: Torment
- Ultima 9: Ascension
- Final Fantasy 8
- Nox
- Might & Magic 8
- Fallout 2
- Andere

Interplay zieht magisch an; selbst Ultima 9 und Final Fantasy 8 verblassen neben den Bioware/Black-Isle-Titeln zu Mitläufern.

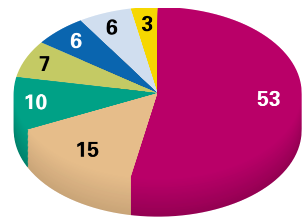
Auf welches Rollenspiel der nächsten Zeit freuen Sie sich am meisten?



- Diablo 2
- Baldur's Gate
- Vampire: The Masquerade
- Pool of Radiance 2
- Wizardry 8
- Deus Ex
- Dungeon Siege
- Andere

Das Gedächtnis unserer Leser ist enorm: Seit '92 warten 9% auf den achten Teil von Wizardry, seit zwölf Jahren ebenso viele auf den zweiten Teil von Pool of Radiance.

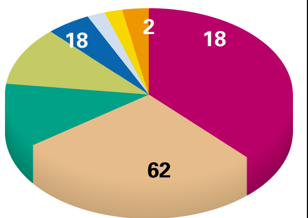
Worauf legen Sie in einem Rollenspiel besonderen Wert?



- Gute Geschichte
- Komplexes Regelwerk
- Ausgefeilte Charaktere
- Schöne Grafik
- Unkomplizierte Steuerung
- Leichter Einstieg
- Atmosphärische Musik

Die Geschichte muß gut sein, alles andere ist Nebensache.

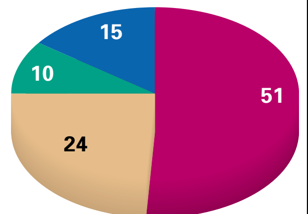
Ist der Rollenspielboom von langer Dauer?



- Klar, bei der Qualität!
- Durchaus möglich
- Vermutlich nicht
- In einem Jahr ist alles wieder vorbei.

Von einer Rollenspiel-Übersättigung kann noch keine Rede sein.

Welches Kampfsystem bevorzugen Sie bei einem Rollenspiel?



- Mischung (Baldur's Gate)
- Rundenbasiert à la Rückkehr nach Krondor
- Echtzeit à la Ultima
- Ist mir völlig egal

Echtzeit, nein danke. Die meisten Leser wollen bei Rollenspielen selbst bestimmen, wie es im Kampf zugeht.

Alle Angaben in Prozent. Quelle: Leserbefragung auf der PC-Player-Homepage.

PC PLAYER
ULTIMA 9: ASCENSION

Hersteller: Origin/ Electronic Arts
Genre: Rollenspiel
Test in Ausgabe: 2 (5)/2000
www.ultima9.com

SPIELSPASS 83

PC PLAYER
PLANESCAPE: TORMENT

Hersteller: Black Isle/ Interplay
Genre: Rollenspiel
Test in Ausgabe: 2 /2000
www.planescape-torment.com

SPIELSPASS 89



Alex Garden

Er ist das erschreckend junge Genie hinter »Homeworld« und damit für unsere »Originellste Spielidee 1999« verantwortlich. Alex ist schlank und reißt auf Partys die besten Witze. Und obendrein stammt er aus Kanada!

Captain Garden, wie ist Ihr Status?
Alle Systeme normal, nur eine kleine Fehlfunktion in der Feuerleitzentrale. Negativ, negativ, wir haben einen Reaktorbruch, ein großes Leck, sehr gefährlich ...

Umm, o.k. Was hast Du denn als allererstes gespielt?
»Pong«, aber richtig verliebt habe ich mich in »Legend of Zelda« für Nintendos 8-Bit-Konsole, das NES.

Welches ist das übelste Spiel, in das Du jemals verwickelt warst?
Am meisten hat mich »The Divide: Enemy Within« enttäuscht: cooles Design, ein fähiges Team, aber irgendwie passten die Einzelteile nicht zusammen. Was für eine Schande!

Was sind Deine aktuellen Lieblinge?
Ohne Zweifel »Half-Life: Opposing Force«. Ich kann einfach nicht genug vom Half-Life-Universum bekommen. »Unreal Tournament« gefällt mir auch riesig.

Und Dein aktuelles Hass-Spiel?
»Pong 3D«. Tut mir leid, aber was für eine Abzocke. Aus der Lizenz hätte man so viel machen können.

Was war der großartigste Moment der Spielegeschichte?
Für mich persönlich, »Homeworld« auszuliefern. Aber objektiv gesehen war das wohl das erste Mal, an dem jemand »Wolfenstein 3D« gesehen hat. Dieser Titel hat für immer unsere Sichtweise von PC-Spielen verändert.

Bist Du jemals verhaftet worden?
Nein, aber die Jagd geht weiter.

Wie bist Du, wenn Du betrunken bist?
Ein bisschen wie Udo Hoffmann, aber mit trockeneren Sprüchen. Und ich passe auf, keine unbekannten Flüssigkeiten in meine Nase zu bekommen.

Wenn es etwas in der Spielebranche gäbe, das Du mit einem Schlag ausradieren könntest?
Ich bin versucht, »John Romeros Haare« zu antworten. Aber das würde ihn ärgern.



»Manche Leute sollten lieber erst einmal einen Blick auf die eigene Familie werfen, bevor sie sich über Gewalt in Spielen aufregen.«

Welche Süßigkeiten sind Deine absoluten Favoriten?
Ding Dongs, eine Donut-Sorte. Wenn ich mir jemals lange Koteletten wachsen lassen, nach Memphis, Tennessee, ziehen und mich in meinem Badezimmer einschließen würde, hätte ich gerne einen nie versiegenden Vorrat an Ding Dongs.

Worüber beschwerst Du Dich in einem Hotel am meisten?
Nichts regt mich mehr auf, als in mein Zimmer zu kommen und einen Gepäckwagen in meinem Bett zu finden. Ich hasse das.

Was ist Deine allerschlechteste Eigenschaft?
Meine Veranlagung, emotional zu überreagieren, wenn Leute nicht meiner Meinung sind. Ich arbeite daran.

Gewalt in Spielen: berechtige Sorge oder Medienhysterie?
Keine Frage: Medienhysterie. Manche Leute sollten lieber erst einmal einen Blick auf die eigene Familie werfen, bevor sie sich über Gewalt in Spielen aufregen.

Welches Spiel sollte schon längst in den Läden stehen?
Ich würde wirklich, wirklich, wirklich gerne eine Fortsetzung zum brillanten C64-Adventure »Neuromancer« von William Gibson sehen. Das kam von Interplay und war eines der besten Spiele, das je geschrieben wurde.

Welche Musik soll bei Deiner Beerdigung gespielt werden?
New-Orleans-Jazz. In New Orleans gibt es die besten Beerdigungen.

Online-Spiele: überzogener Hype oder unausweichliche Zukunft?
Beides. Der Drang, in einer Gemeinschaft von Leuten zu spielen, ist auf alle Fälle stärker als der, dies alleine zu tun.
Mir graut bloß vor all den Fehlern, die ich bei meinen ersten eigenen Schritten in Richtung Online-Spiele machen werde.

Was hast Du im Moment in Deinen Taschen?
Schlüssel ... meine Brieftasche ... oh, und die Design-Entwürfe für unsere nächsten beiden Spiele.

Wohin geht's jetzt?
Zum Mittagessen. Dann ein paar Einkäufe erledigen, dann nach Hause, wo ich so lange Unreal Tournament spielen werde, bis mir die Augen weh tun und ich sabbernd auf der Tastatur zusammenbreche. Ach ja, das immerwährend aufregende Leben eines Spiele-Designers.

PC PLAYER

GRUFT



Es stand in PC Player 7/95 – die Spielewelt vor fünf Jahren.

Wo ist Ben?

Drollige Sache: Auf dem Titel prangt weder der unter Fans überaus populäre Biker Ben aus **Full Throttle** noch die nicht minder berühmte Enterprise-Crew aus **STTNG: A final Unity**. Stattdessen schwingt sich der »SimCity 2000«-Nachfolger **SimTower** in die Lüfte. Brandheiß von der E3 kommt dafür das Bild aus **Rebel Assault 2** samt eines ersten Previews.

Abteilung Personalwesen: Ab dieser Ausgabe tauchten zwei inzwischen altbekannte Gesichter erstmals im Editorial auf – Henrik Fisch und Roland Austinat, die schon geraume Zeit zum Kreise der freien Player-Mitarbeiter gehörten. Dafür verlässt Hardware-Mann Michael »OS/2« Kim das Team, um noch mehr zu studieren und zu programmieren als je zuvor.

Crème de la Crème

STTNG: A final Unity	82 Punkte
Full Throttle	80
Virtual Pool	79
Perfect General 2	76
SimTower	76



STTNG: A final Unity

Leaving Las Vegas

Vom organisierten Glücksspiel ins La-la-Land: Zum ersten Mal stellten die größten Spielefirmen der Welt ihre Projekte auf einer eigenen Messe vor, der Electronic Entertainment Expo, kurz E3. Passé die CES in Las Vegas, die mit ihren Zelt-Pavillons Flüchtlingslager-Charme verbreitete.

Rund 38 000 Besucher staunten über New World Computings allererstes **Heroes of Might & Magic**, Interplays immer noch nicht fertiges **Stonekeep** oder die Party zum **Wing-Commander-4**-Drehbeginn. Noch heute nicht fertig: Fox Interactives **Planet der Affen**; unbekannt verzogen das Action-Adventure **Calia 2095** von LucasArts. Activision wagte sich noch an innovative Spielkonzepte: In **Paparazzi** verdienen Sie Ihre Dollars mit dem Knipsen und Verscherbeln von Promi-Fotos, beim Spionage-Thriller **Spycraft – The great Game** wirkten die Ex-Bosse von CIA und KGB mit.



E3 in L.A.: Nie mehr Wind und Regen in Nevada.

Der Leserbrief des Monats

Kim von Grawert klagt: »In den letzten Ausgaben (2 bis 5/95) wurden nur noch vier Spiele getestet, die auch **auf einem 80286 noch lauffähig** sind. In drei der vier PC-Player-Ausgaben wurden selbst in der »Hall of Fame« Titel vorgestellt, die nur auf einem 80386 richtig laufen.« Tja – wenn's ein Trost ist: Heutzutage laufen viele ältere Spiele dafür nicht mehr auf modernen Pentium/III- oder Athlon-Boliden. **(ra)**

Bugreport

Auch in diesem Monat schlichen sich doch tatsächlich in einige Spiele Programmfehler ein. Wir sagen Ihnen welche.

DER VERKEHRSGIGANT

JoWood reagierte auf die vielen Beschwerden der Käufer über das absturzbehaftete Spiel. Der Patch 1.2 soll laut Hersteller die bekannten Probleme lösen. Sehr vorbildlich ist, dass die Programmierer auch noch ein eigenes Update für Spieler mit Rot-Grün-Sehschwäche integriert haben. Die rot markierten Gebäude erscheinen nach diesem Patch blau, die bisher grünen sind gelb.
www.verkehrsgigant.com

STAR TREK ARMADA

Die Borg sind nach wie vor das größte Problem in der neuen Echtzeit-Strategie um die Star-Trek-Crew. Die Kyberneten schienen aber auch bestimmte Grafikkarten, wie GeForce, Riva TNT oder Intel 810 assimiliert zu haben, da diese mit manchen Systemen nicht mehr richtig funktionierten. Und manchmal schienen die CD-ROM-Laufwerke ebenfalls mit dem Feind zu kollaborieren. Noch größere Probleme bereitete Captain Picard die Tatsache, dass die getarnten Gravitationsminen jeglichen Phasern und Quanten-Torpedos trotzten. Sie waren für das Programm im unsichtbaren Zustand einfach nicht existent. Activision schob deswegen einen provisorischen Patch mit der Version 1.1 nach.
www.activision.de


Star Trek Armada: Es gab Probleme mit verschiedenen Grafikkarten und CD-ROM-Laufwerken.


Die Entwickler überarbeiten noch mal den Flughafen Manager und verbesserten vor allem die Geschwindigkeit.

FLUGHAFEN MANAGER

Um die mit Bugs behaftete Wirtschaftssimulation gab es kurz nach Erscheinen viel Aufschrei. Nun veröffentlichte Take 2 den ersten Patch. Dieser verbessert die Geschwindigkeit auf einigen Systemen drastisch. Übersetzungsfehler in den deutschen Bildschirmtexten wurden ebenfalls ausgemerzt. Auch Soundaussetzer, die auf manchen Systemen auftauchten, sollen ebenfalls der Vergangenheit angehören. Noch ärgerlicher aber waren die vielen logischen Fehler: So verschwanden manchmal in den Terminals die Trennwände oder die Passagiere spazierten mir nichts, dir nichts durch geschlossene Türen. Vielleicht lassen sich nach diesem Update weitere Streiks der zahlreichen PC-Fluglotsen eindämmen.
www.take.2.de

MAJESTY

Multiplayer-Spiele im Fantasy-Reich von Majesty brachen bislang keine Geschwindigkeitsrekorde. Das veranlasste die Hersteller, sich noch einmal den Programmcode vorzunehmen. Und siehe da – das neue Update verbessert doch das Tempo in Gruppenspielen ganz erheblich. Darüber hinaus bauten die Entwickler noch einige Tastaturbelegungen ein, die das Spiel komfortabler machen.
www.cyberlore.com


Der aktuelle Majesty-Patch verbessert den Programmcode, so dass Multiplayer-Spiele schneller ablaufen.

GUNSHIP!

Der Kampfhubschrauber aus der Waffenschmiede von Microprose protzt mit modernen technischen Spielereien, hat aber etwas Schwierigkeiten mit der Orientierung. Zuvor gesetzte Wegpunkte lassen sich nicht ändern, wie es in den Trainingsmissionen beschrieben wird. Möchten Sie trotzdem andere Richtungen einschlagen, müssen Sie die Markierungen komplett löschen und neu setzen. Der Hersteller ist momentan dabei, an seinem Helikopter in Form eines Patches zu verbessern.
www.microprose.com

X – BEYOND THE FRONTIER

Der Buchstabe X in Egosofts Weltraum-Handelssimulation steht wohl stellvertretend für die beträchtliche Anzahl von Patches, welche für dieses Programm bisher erschienen sind. Bei so vielen Updates ist es dann natürlich nicht weiter verwunderlich, wenn sich die Programmierer bei den Verbesserungen selber mal vertun. So ließen sich in der Version 1.95 auf manchen Rechnern die gespeicherten Spielstände nicht mehr laden. Kürzlich schob der Hersteller deshalb die Patch-Version 1.96 nach, die den Fehler des Vorgängers wieder glatt bügelt. **(dk)**
www.egosoft.de

Haben auch Sie in aktuellen Spielen Fehler entdeckt? Dann berichten Sie uns doch davon.

Unsere Adresse:
bugreport@pcplayer.de

oder per Post an
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Bugreport«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.

SURFBRETT

Glorreiche LucasArts-Glanztage ■ Lauter Leichenwagen ■ Feine Furby-Zerlegung ■ Erfundene E-Mails.

Lederjacken zu verkaufen

Vor einiger Zeit stellten wir Ihnen die US-amerikanischen Seiten der Scumm-Bar (www.thescummbar.com) vor, eine Sammlung von Fan-Seiten zu allen LucasArts-Adventures. Oh Freude: Das deutsche Gegenstück ist da. www.scummland.de besitzt durch einige ins Leere gehende Links oder fehlende Bilder zwar noch einen gewissen Baustellen-Charme, doch der positive Eindruck überwiegt. Sie finden auf Unter-Homepages viele Daten und Fakten zu jedem Lucas-Abenteuer. Zur Einstimmung auf das im Herbst erscheinende »Escape from Monkey Island« empfehlen wir einen Streifzug durch Rezepte, Piratensongs und –geschichten. Neckisch für Oldtimer: Die Sammlung aller Lederjacken-Gags und sämtlicher Büchertitel der Bibliothek von Phatt Island. Unter »Ü« wie Übersetzungen finden Sie beispielsweise »Gilberts verdammte Wortspiele« von Boris Schneider. Richtig schräg sind Fan-Werke wie »SimCity«-Karten (!) einiger Monkey-Island-Inseln. Was gibt's noch? Windows-Desktop-Themen, Skins für den MP3-Spieler Winamp, MP3- und Midi-Dateien aus allen Spielen, Bildschirmfotos, Interviews ... Passen Sie auf Ihre Telefonrechnung auf!



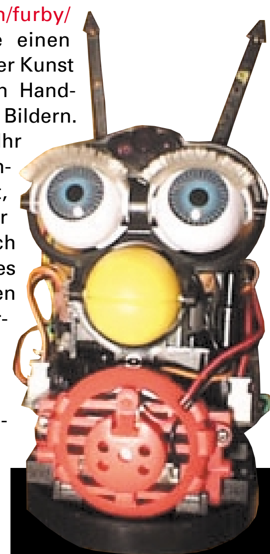
Bei diesem Auto bekommt der Begriff »todschick« auf einen Schlag eine ganz neue Bedeutung.

Die letzte Fahrt

Fragen Sie uns nicht, wie unser Textchef Manfred Schmidt immer auf solche Seiten kommt: Sein Beitrag zum diesmonatigen Surfbrett lautet www.leichenwagen.de. Und der Name hält, was er verspricht: Bild- und Infomaterial zu den Autos, in denen jeder von uns einmal im Leben – oder besser: nach dem Ableben – liegen wird. Auch wenn Sie den Unterschied zwischen einem End- und einem Sideloader nicht kennen, macht das nichts: Ein Leichenwagen-Glossar hilft weiter. Und wo andere Leute in einem Gästebuch Grüße hinterlassen, bieten hier Fans der etwas ungewöhnlichen Fahrzeuge ihre gebrauchten, aber gut erhaltenen Vehikel zum Kauf an. Sehr, sehr schräg.

R.I.P., Furby

Dieses Wesen braucht selbst tot keinen Leichenwagen: ein handelsüblicher Furby. Die elektronisch-penetrante Labertasche aus den Laboratorien der US-Spielzeugfirma Tiger gibt's seit einiger Zeit auch in Deutschland zu kaufen. Und die Mischung aus Plüschtier, Tamagotchi und Nervensäge treibt seitdem mit Vorliebe Eltern, Lehrer und andere Erziehungsberechtigte in den Wahnsinn. Doch wie alle technischen Gegenstände geht auch ein Furby mal zu Bruch. Hier kommen ein paar namenlose Bastler ins Spiel. Auf ihrer Homepage (www.phobe.com/furby/index.html) zerlegen sie einen Furby nach allen Regeln der Kunst und dokumentieren jeden Handgriff mit schockierenden Bildern. Selbst oder gerade wenn Ihr Furby (oder das Ihrer Kinder) noch funktioniert, lohnt ein Besuch dieser Seite: Erfahren Sie doch auch, wie sich das Fell des kleinen Gauners nach Ihren Wünschen ein- und umfärben lässt.



Nicht erschrecken: So sieht ein Furby ohne Fell aus.

Falsche Fährten

Gut, den »ILOVEYOU«-Virus gab es wirklich, doch Hand aufs Herz: Wie oft haben Sie selbst schon die Warnung vor dem »Good Times«-Virus weitergeleitet? Oder wenigstens per E-Mail bekommen? Kontern Sie ab sofort mit der Web-Adresse www.hoax-info.de. Hoax (gesprochen »Hohks«) bedeutet so viel wie Streich oder blinder Alarm, und genau das sind Geschichten wie die vom kleinen, krebskranken Jungen Brian, der nur dann operiert wird, falls eine bestimmte Anzahl von Mails in seinem Krankenhaus ankommen. Wäre reichlich menschenverachtend, wenn nur noch eine Mail fehlen würde, er aber trotzdem nicht operiert würde. Ein Jux auch nur die Falschinformation, dass Microsoft und AOL jedem E-Mail-Weiterleiter einen bestimmten Betrag zahlen.

Oder die Tatsache, dass die englische Firma Tradehall auf ihrer Homepage Aktien verschenkt. Wir raten Ihnen: Schauen Sie bei zweifelhaften Mails in Zukunft immer erst mal auf der Hoax-Info-Seite nach. Merke: Kettenbriefe und falsche Warnungen sind die eigentlichen Viren. **(ra)**









Das waren noch Zeiten: Loom, Indy 4 und Sam&Max erinnern an LucasArts-Glanztage.

Alarmstufe Rot 2

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Westwood/Electronic Arts
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** November 2000
- **Internet:** www.westwood.com
- **Besonderheiten:** Basiert auf abgespeckter »Tiberian Sun«-Engine ■ Nach wie vor zweidimensional ■ Deutlich größere Karten ■ Spielt in Europa, Afrika, Russland und den USA ■ Neuer Kontroll-Modus für konzertierte Angriffe

Noch vor der E3 lüftet Westwood den Schleier über das ein Jahr lang gehütete Geheimnis: Das nächste Strategical der Amerikaner beschäftigt sich wieder mit der alternativen Geschichte nach dem Zweiten Weltkrieg.


Von wegen die Stadt der Liebe: Auf dem Eiffelturm steht eine fette Tesla-Spule und ärgert die heranrückenden Truppen mit Elektro-Blitzen.

Nicht in Las Vegas, Westwoods Firmensitz, sondern im kalifornischen Irvine bastelt das Team, das auch »Nox« fertig gestellt hat, seit einem Jahr am Nachfolger zu »Red Alert«, das hier zu Lande '96 als »Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot« erschienen ist.

Nachdem viele Fans trotz der hohen Verkaufszahlen von »Tiberian Sun« enttäuscht waren, sind wir gespannt, wie die Designer diese Scharte auswetzen wollen. Erste überraschende Information: »Alarmstufe Rot 2« benutzt eine abgespeckte Version der C&C3-Engine. So werden keine Terrain-Deformationen möglich sein, Einheiten bestehen aus einer Kombination von Voxeln und Sprites, dafür sollen die Karten viel größer werden.

Schatten der Vergangenheit

Nachdem der russische Bär einen empfindlichen Schlag auf die Nase bekommen hat, bauen die Alliierten Europa wieder auf. Anstelle der Führung des besiegten Stalin haben die westlichen Kräfte ein Schatten-Regime aufgebaut, mit dem pro-westlich eingestellten Diktator General Romanov an der Spitze der gebeutelten Union.

Ein schrecklicher Fehler, denn anders als westliche Geheimdienste glauben, träumt Romanov vom Ruhm, vom Wiedererstarken des russischen Einflusses auf die Weltpolitik sowie altem Glanz und Glorie: Er gründet die »Sozialistische Welt-Allianz«. Auch jetzt denken sich die Wessis noch nichts, und der General baut in aller Stille und Heimlichkeit eine gigantische Armee auf – und mehr. Einen Bürgerkrieg in Mexiko (das auch zur Sozialistischen Allianz gehört) benutzt Roma-

Westliche Alliierte



Einige der westlichen Einheiten wollen wir uns hier etwas genauer ansehen.

MG-Träger



Die Standard-Fußtruppen auf westlicher Seite. Gut bewaffnet mit einem großkalibrigen Maschinengewehr.

Erzsammler



Der »Ernter« lernt kämpfen: Außer mit einer überschweren Panzerung wartet das Gefährt mit einer Doppel-80mm-Lafette auf, die sich nicht nur zur Selbstverteidigung eignet.

Stationärer Geschützturm



Geeignet zur Absicherung von Basen und anderen festen Installationen. Schießt auf alles, was Hammer und Sichel auf der Dachluke trägt.

Delfin



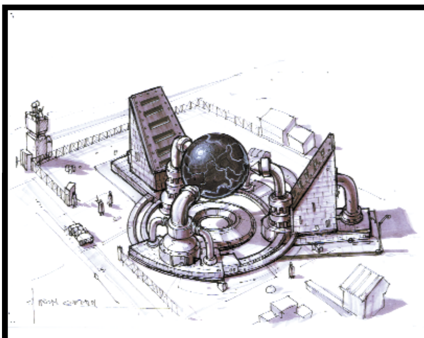
Die Meeressäuger sind speziell dafür ausgebildet worden, sonische Schockwellen von sich zu geben. Die einzige Waffe, die gegen getauchte U-Boote wirksam ist. Hoffen wir, dass die Sowjets keine Fischnetze haben.



Alliierte Kampfbomber und Flugzeugträger greifen eine russische Basis in Sibirien an. Doch die Sowjets schlagen zurück; achten Sie auf die U-Boote unten in der Mitte des Bildes.

Kirov-Luftschiffe greifen die Freiheitsstatue an – wenn es erst einmal so weit gekommen ist ...

»Alarmstufe Rot 2 soll sich dynamischer viel schneller und spielen.«



Mit dem Eisernen Vorhang machen die Sowjets Einheiten für kurze Zeit unzerstörbar.



Mit den neuen taktischen Befehlen stimmen Sie Angriffe wie diese kombinierte Land-See-Attacke aufeinander ab.

nov dann dazu, um das Undenkbare zu tun: Er greift die USA an. Kurz, nachdem die Aufstände niedergeschlagen wurden, fallen plötzlich amerikanische Frühwarnsysteme im Süden aus. Truppen marschieren in Texas und Kalifornien ein, Bewohner beklagen sich über Kopfschmerzen und angeblich richten denn auch noch US-Soldaten die Waffen gegen die eigenen Leute.

Völlig geschockt befiehlt der amerikanische Präsident einen Atomschlag gegen die Sowjetunion, doch die Silos bleiben geschlossen – niemand führt seine Befehle aus. Neben der konventionellen Aufrüstung haben sich die Russen übrigens auf ein weiteres Feld konzentriert: die Gedankenkontrolle. So nimmt das Verhängnis seinen Lauf, der Krieg trägt sich immer weiter in das Herz von Amerika.

Sie haben die Wahl

Wie üblich können Sie sich entscheiden, auf welcher Seite Sie kämpfen wollen. Die Schlachtfelder erstrecken sich von Washington, New York, Chicago, Texas und Florida über Mexiko bis hin nach Europa, Afrika und die Sowjetunion. So finden Kämpfe auch in Paris und Berlin statt, in Ägypten und Sibirien. Und schlussendlich fechten Sie Straßenschlachten in Moskau aus. Dafür benötigen Sie natürlich eine Menge konventioneller und experimenteller Einheiten.

Neue Waffen braucht das Land

Außer den ordinären Fußtruppen, die mit MGs, Raketen und Flammenwerfern bewaffnet sind, warten noch weitere Soldaten auf ihren Einsatz: Die Alliierten vertrauen auf Navy SEALs, die schwimmen und so auch über Flüsse hinweg eingesetzt werden können, während die Sowjets Infanteristen mit Tesla-Spulen ausrüsten und sogar über Fallschirmjäger verfügen. Und auf beiden Seiten finden Sie Spezialisten, wie etwa die allseits bekannte Tanya, die C4-Sprengladungen an Einheiten zu Lande und zu Wasser anklebt – sie kann jetzt schwimmen. Die Russen haben dafür ihren Verrückten Iwan, der ebenfalls Bomben legt. Dazu kommt noch Yuri, ein Geistes-Riese, der schutzlose Fahrzeuge und Soldaten mit einer mentalen Schockwelle tötet oder sie übernimmt. 



Transport-hubschrauber

Bringt Fußtruppen an weit entfernte Orte. Langsam und verwundbar.

Flugzeugträger



Die stärkste Marine-Einheit der Alliierten. Trägt einen Haufen Jagdbomber, die vom Meer aus den Gegner angreifen.

Alarmstufe Rot 2



Eine Schlacht im Überblick

So wie in dieser hohen Auflösung von gut 1800 mal 1500 Pixeln wird Alarmstufe Rot 2 wohl nicht aussehen, allein schon, da ein derartiges Gefecht gar nicht zu kontrollieren ist. Dieses Bild dient aber sehr gut zur Übersicht der vielen Waffentypen.

1. Alliierte Transporthubschrauber setzen Truppen ab.
2. Eine Tesla-Spule macht aus einem Panzer gerade Altmetall.
3. Mit dem Psychic Sensor starten die Sowjets mentale Attacken.
4. In dieser schönen Baracke werden neue Sowjet-Soldaten herangezüchtet.
5. Eine Riesen-Kolonne von Apokalypse-Panzern rollt auf die alliierte Seite des Schlachtfeldes zu.
6. Russische mobile V3-Raketenwerfer warten auf ihren Einsatz, daneben steht eine Klon-Fabrik.
7. Ein Raketenbunker öffnet sich gerade, um eine Atomrakete abzufeuern.
8. Der Eiserne Vorhang macht eine einzelne Einheit temporär unbesiegbar.
9. Russische Raketenkreuzer vom Typ See-Skorpion stehen unter Beschuss.
10. Amphibienfahrzeuge der Sozialistischen Allianz setzen auf West-Gebiet über.
11. Ein psychisch kontrollierter Riesenkrake streckt seine Tentakel nach einem alliierten Flugzeugträger aus.
12. Delfine greifen einen Riesenkalmar mit ihren sonischen Schockwellen an.
13. Das Vorrücken der sowjetischen Panzer-Horden stoppen die Alliierten durch Sprengen der Brücke.
14. Eine stationäre Kanone bewacht die zweite Brücke.
15. Leichte Panzer beschützen das alliierte Lager.
16. Die Erzsammler verfügen jetzt über zwei Geschütze.
17. Zeppeline bombardieren westliche Stellungen.



Die westlichen Alliierten setzen auf Hochtechnologie.



Der russische Bär konzentriert sich auf PSI-Waffen und überschwere konventionelle Einheiten.

→

Alarmstufe Rot 2



Wie in C&C3 lassen sich zerstörte Brücken wieder aufbauen. Trotzdem sollten Sie zunächst die Tesla-Spulen ausschalten.

→ Erzsammler sind jetzt auf beiden Seiten stark bewaffnet. Außerdem kämpfen auf alliierter Seite nun ein leichter Panzer, der mittlere Grizzly-Tank und einen Minen-Leger. Die Sowjets warten hingegen mit Amphibien-Fahrzeugen, dem gigantischen Rhino-Tank und dem noch größeren Apokalypse-Panzer auf. Ach ja, die Standard-Superwaffe der Russen, die Tesla-Spule, fährt natürlich auch auf einem gepanzerten Fahrgestell.

Zu Wasser und in der Luft

Wie immer tummelt sich in der Luft so einiges: Transporthubschrauber oder die russischen Zeppeline Marke Kirov. Navale Einheiten umfassen etwa die dressierten Delfine auf US-Seite, die mit komprimierten Schallwellen angreifen, während die Russen mit ihren Psycho-Einheiten riesige Tintenfische dazu bringen, Großkampfschiffe mit ihren Fangarmen zu umschlingen und zu versenken. Raketenkreuzer kommen auf beiden Seiten zum Einsatz; die Alliierten verfügen über Flugzeugträger, während die Admiralität der Kommunisten auf monströse Schlachtschiffe setzt. Mit ihren Typhoon-U-Booten schicken die Sowjets andere Schiffe auf den Meeresgrund; zum Feuern müssen sie jedoch auftauchen.

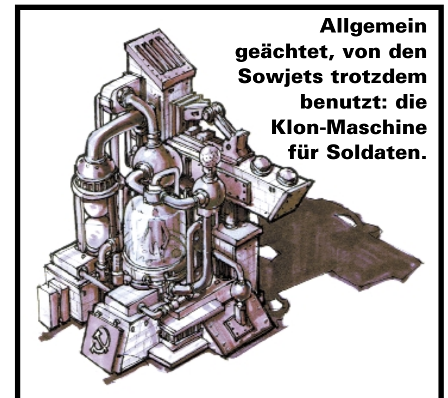
Neue Gebäude

Auch im Baugeschäft tut sich einiges wie die alliierten Chronosphären, mit denen sich Einheiten teleportieren lassen oder die sowjetischen Klonfabriken und der Eiserne Vorhang, der Kriegsgerät kurzzeitig unverwundbar machen kann. Die West-Streitkräfte haben den Gap-Generator aufzuweisen, der Panzer unsichtbar machen kann, dann eine Waffe, die Sonnenlicht in tödliche Strahlen bündelt und die Prisma-Kanone, die noch stärker ist. Und zudem haben sie die Möglichkeit, das Wetter zu beeinflussen und über gegnerischen Basen Stürme zu entfachen, deren Blitze Gebäude nach nur wenigen Treffern in Schutt und Asche verwandeln.

Und wann kommt's?

Was sind die Hauptunterschiede zu C&C3? Alarmstufe 2 soll sich viel schneller und dynamischer spielen. Dazu Produzent Mark Skaggs: »Alarmstufe 2 wird wie das Original schnell, furios und sehr atmosphärisch sein – und das alles, ohne auf tiefer gehende strategische Möglichkeiten zu verzichten.« Dazu tragen ganz sicher die neuen taktischen Befehle bei, mit denen sich Angriffe koordinieren lassen.

Als Veröffentlichungstermin wird November 2000 angegeben. Mit der normalen Westwood-Verspätung sollten wir Alarmstufe Rot 2 also im Sommer oder Herbst nächsten Jahres in den Geschäften finden. **(mash)**



Allgemein geächtet, von den Sowjets trotzdem benutzt: die Klon-Maschine für Soldaten.

Sozialistische Welt-Allianz



Auch die bösen Kommunisten haben eine Menge Einheiten, die sie in die Schlacht werfen wollen.

Conscript-Soldat

Dieses Kanonenfutter auf sowjetischer Seite lässt sich schnell und billig produzieren. Dieser Infanterist ist mit einem Flammenwerfer ausgerüstet.

Verrückter Iwan

Ein mieser Bombenleger. Hat entweder einen Hirnschaden oder ist ständig betrunken, keiner weiß es genau.

Tesla-Trooper

Bewaffnet mit einer Tesla-Spule können sich diese Jungs mit den stationären Blitzern zusammenschließen, um noch mehr Elektrizität in die Umwelt zu pumpen.

Yuri

Eine neue Einheit; Yuri gehört zu den Psycho-Spezialtruppen, die mentale Schockwellen ausstrahlen und Infanterie-Truppen töten oder übernehmen.

Killer-Kuh

Dieser harmlose Wiederkäuer wird von Yuri zur tödlichen Waffen umprogrammiert; er schnallt dem Tier einfach eine Bombe um und schickt es ins feindliche Lager. So kontrollieren die Sowjets auch die Riesenkalmare.

Tesla-Panzer

Diese Tanks sind mit zwei Tesla-Spulen bewaffnet.

Apokalypse-Panzer

Das größte Fahrzeug im Spiel. Mit zwei überschweren Geschützen und einem Raketenwerfer ausgestattet, ist es von einzelnen Gegnern kaum zu besiegen.

Transporthubschrauber

Der russische Transporthelikopter kann eine komplette Einheit durch die Gegend fliegen.

Kirov-Zeppelin

Langsam zwar, doch sollten diese mit jeder Menge Bomben bestückten Luftschiffe nicht unterschätzt werden.

Dreadnought

Ein fettes Schlachtschiff; zwölf Marine-Kanonen sorgen für schlagkräftige Argumente.

Terror-Drohne

Eine Art Super-Mine, die sich an gegnerischen Panzern festklammert und nur durch sofortiges Eingreifen eines Reparaturtrupps entfernt werden kann.



Christof und Wilhem in den Katakomben tief unter dem Petrin-Hill-Kloster – auf der Suche nach dem »Book of Nod«.



Vampire: The Masquerade – Redemption

Vampire teilen sich in zwei Gruppen: bösartige Moder-Monster und tragische Unholde wider Willen. In Activisions Rollenspiel gibt es beide.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Nihilistic/Activision
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Sommer 2000
- **Internet:** www.activision.de
- **Besonderheiten:** Besonderer Mehrspieler-Modus, mit dem Spielleiter ihre eigenen Geschichten basteln können ■ Sehr lineare, aber dafür auch atmosphärische Geschichte ■ Basiert auf einem sehr verbreiteten Pen-and-Paper-Rollenspiel

Obwohl Gut und Böse in der Figur des Vampirs ganz allgemein eine faszinierende Mischung eingehen, gibt es hier natürlich eine eindeutig gute Seite. Sie wird verkörpert vom Spieler und dessen Alter Ego Christof Romauld.

Christof ist seines Zeichens Kreuzritter – eine Verwundung zwingt ihn in die Obhut Anezkas, einer jungen Nonne aus Prag. Und wie es das Unglück so will, verliebt sich der arme Rittersmann natürlich unsterblich in seine Pflegerin.

Pech für ihn, dass Prag zur Zeit der Kreuzzüge ein besonders aktiver Brennpunkt vampirischer Aktivitäten ist, denn auf Seiten der Blutsauger versucht man allenthalben, den schlagkräftigen Helden für sich zu rekrutieren. Ecaterina, Mitglied der Universität und Chefin des Vampirclans der Brujah, ist am schnellsten – ein kurzer Biss genügt und schon zählt Christof zu ihren Gefolgsleuten.

In der Folge sind etliche Aufträge im Dienste Ecaterinas zu erledigen, doch die Lage spitzt sich zu, als die neuen Feinde Christofs große Liebe Anezka entführen. Ein atemberaubender Showdown ist die Folge, bei dem es sich freilich nicht wirklich um ein Finale handelt. Denn natürlich ist Christof nunmehr unsterblich, weshalb der zweite Teil dieser Geschichte 800 Jahre später spielt – im London und New York der Gegenwart, kurz vor dem magischen Datum des Jahrtausendwechsels.

Du bist nicht allein

Wie wohl alle storyintensiven Rollenspiele entwickelt sich auch »Vampire« ausgesprochen linear, ja, beinahe missionsorientiert. Zu Beginn kämpft man noch als normalmenschlicher Ritter gegen Vampire des Tzimisce-Clans, später dann, unter Ecaterinas Knute, gibt es aufeinander folgende Missionen. Der anfängliche Einzelgänger Christof (bei dem es sich übrigens um einen vorgefertigten Charak-


Blei hilft eben doch gegen Untote …



Kriegsrat. (alle Bilder Voodoo 2)

ter handelt) wird dabei von bis zu drei Kollegen begleitet. In unserer spielbaren Vorabversion zeigten sich allerdings die schon von anderen Echtzeit-RPGs bekannten Schwächen, sobald es darum geht, eine Party in den Kampf zu führen: Die Jungs stehen sich manchmal im Weg und die KI, welche für die Helden zuständig ist, die der Spieler gerade nicht selbst steuert, könnte sich auch etwas cleverer anstellen. Laut Auskunft von Activision Deutschland ist dies allerdings schon als Problem erkannt worden und gehört zu den Punkten, an denen in den verbleibenden Wochen noch am intensivsten gefeilt wird.

Die Macht des Blutes

Die vampirische Natur der Helden führt dazu, dass das Verhalten der Spielfiguren doch in dem einen oder anderen Punkt ungewöhnlich ist: Christof und seine Freunde verfügen zwar über Hitpoints, müssen darüber hinaus aber auch auf ihren Bluthaushalt achten. Wenn der Vorrat an Lebenssaft sich dem Ende zuneigt, müssen sie sich neuen beschaffen – sei es durch das Beißen von harmlosen, nächtlichen Passanten oder durch Verwendung von Vitaphiolen beziehungsweise Blutbeuteln.

Auch einen weiteren Faktor gilt es im Auge zu behalten, nämlich die »Bestie«, eine allen Vampiren innewohnende Bösartigkeit, die vor allem im Kampf leicht hervorbrechen kann und dann zu einer unkontrollierten Raserei führt, welche oft tödlich endet. Hier gilt als Faustregel, dass eine rechtzeitige Heilung verlorener Hitpoints die Bestie im Zaume halten kann.

Natürlich sorgt das besondere Beißer-Blut auch für magische Fähigkeiten, die hier »Disziplinen« genannt werden. Heilkräfte gibt es da ebenso wie verschiedene Booster, Angriffszauber oder etwa eine Art Teleporter-Spruch, der ein Portal erschafft, welches zurück in die Sicherheit der eigenen Vampirgruft führt. Neue Disziplinen bekommt man übrigens im Rahmen der üblichen Levelsteigerungen: Hat man genügend Erfahrung angesammelt, dürfen die zusätzlichen Punkte nach Wunsch auf Fähigkeiten und Zauber verteilt werden.



Die Nonne Anezka als Christofs Schnuckiputzi.



Die Gegenwart ist auch nicht besser ...

Von der Schönheit des Bösen

Eins steht wohl jetzt schon fest: Vampire hat im Vergleich mit anderen Rollenspielen die bisher detailfreudigste, realistischste und atmosphärischste Grafik zu bieten. Da kann selbst »Everquest« nicht mithalten, wenngleich Vampire es natürlich leichter hat, weil kaum einmal Szenen im Freien vorkommen. Trotzdem ist es sehr beeindruckend, etwa in die Kirche des Erzbischofs Geza zu gehen und dort die Spiegelungen im polierten Marmor des Bodens zu bewundern. Verantwortlich dafür ist die von Nihilistic so getaufte Nod-Engine, die vor allem in Bezug auf Texturen, Beleuchtung und (Nebel-) Effekte wirklich dramatische Ergebnisse erzielt.

Die Animationen gehören demgegenüber eher zum Mittelmaß, vor allem, was den Hauptdarsteller selbst angeht, der beim Laufen eher wie ein gejagtes Kaninchen denn wie ein gestandener Untoter wirkt. Aber das Hoppeln soll bis zur Verkaufsversion noch abgestellt werden, so dass Sie auf einen wunderbar gruseligen Blutsauger-Sommer hoffen dürfen. **(jn)**



Wenn Christof sich da mal nicht verschätzt hat!

Vampire: Der Hintergrund

Der Vorteil von Pen-and-Paper-Lizenzen ist, dass derartige Computer-Rollenspiele in aller Regel über einen außerordentlich reichen und detaillierten Storyhintergrund verfügen. Das ist auch hier nicht anders: Man denke sich eine Welt, deren Geschichte und Gegenwart der unseren zum Verwechseln ähnelt – sie ist nur einen Tick bösartiger, düsterer und magischer. Dies ist die »World of Darkness« (Welt der Dunkelheit), von der »Vampire« wiederum nur einen Ausschnitt darstellt. Vampire bilden hier jedenfalls die heimliche Macht im Hintergrund. Praktisch alle Organisationen – von der Kirche bis zur Mafia – sind mit ihnen durchsetzt und sie sind es, die im Hintergrund die Fäden ziehen. Es gibt nicht viele Vampire und das kann auch nicht anders sein, denn ansonsten würden ihre »Mahlzeiten« wohl auffallen. Aufsehen jedoch wollen die im Geheimen agierenden Langzähne unter allen Umständen vermeiden – daher auch der Untertitel des Spielsystems (»The Masquerade«). Davon abgesehen sind die Untoten unter sich aber sehr gespalten. Erstens in Generationen (wobei ältere Vampire in jedem Fall auch mächtiger sind), zweitens in Clans, die durchaus unterschiedliche Ziele verfolgen. Zwei Clans, die im Computer-Rollenspiel besonders wichtig sind, wären die Brujah, zu denen Christof zählt, und die Tzimisce. Erstere galten im Mittelalter als die Philosophen unter den Blutsaugern, verkörpern in der Gegenwart jedoch eher einen rebellischen und unberechenbaren Clan. Letztere hingegen sind besonders skrupellose und unbarmherzige Bestien ...



Ecaterina the Wise, Oberhaupt der Brujah im mittelalterlichen Prag.

Icewind Dale

Genug von der Sommerhitze? Dann ziehen Sie doch einfach mit Ihrer Party durch die Schneestürme von Icewind Dale und bekämpfen gleich scharenweise Monster.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Black Isle/Interplay
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** Sommer 2000
- **Internet:** www.blackisle.com

■ **Besonderheiten:** Verwendet die aus Baldur's Gate bekannte Infinity-Engine ■ Führt den Spieler in die Welt von R. A. Salvatores gleichnamiger Trilogie ■ Konzentriert sich auf Hack-and-Slay-Aspekte



Recht so! Kühe gehören zu den hinterlistigsten und gefährlichsten Monstern in Icewind Dale.



In vielen Schlachten führt nur eine wohl überlegte Taktik zum Erfolg.

Mit »Icewind Dale« will Ihnen Interplay in diesem Sommer nicht nur zeigen, dass die so genannte Infinity-Engine neben fröhlichen Fantasy-Reichen und bizarren Jenseitsvorstellungen auch trostlose Tundren in ihrer ganzen Pracht darstellen kann: Sie eignet sich sogar hervorragend für actionlastige Hack-and-Slay-Rollenspiele.

Erwarten dürfen Sie eine furiose Monsterhatz durch wunderschön gezeichnete Landschaften. Dabei beschränkt sich das Spielgebiet nicht nur auf öde Eiswüsten, sondern umfasst auch exotischere Orte wie das Innere eines Vulkans, eine Baumstadt oder eine aus dem Gletscher gemeißelte Zwergenfestung.

Das Eiswind-Tal, in dem sich all das befindet, liegt hunderte von Meilen nördlich von Baldur's Gate an der Schwertküste der Forgotten Realms. Bekanntheit erlangte es durch R. A. Salvatores Trilogie um den Dunkelelfen Drizzt.

Action statt Story?

Im Gegensatz zu »Baldur's Gate« oder »Planescape: Torment« wird sich in Icewind Dale nicht alles um einen eigentlichen Protagonisten drehen. Stattdessen stellt der Spieler gleich zu Beginn eine ganze Party aus bis zu sechs Mitgliedern zusammen. Zwar kann man keine Helden aus Baldur's Gate importieren, doch dafür stellt Icewind Dale Ihnen zahlreiche neue AD&D-Charakterfähigkeiten zur Verfügung. Da frei erschaffene Recken natürlich viel weniger in die Hintergrundgeschichte eingebunden werden können, ist diese dann auch sehr straff geraten und dient hauptsächlich der linearen Verknüpfung der einzelnen Spielgebiete.

Keine Rollenspielparty ohne Magier.

Das soll aber nicht bedeuten, dass der Plot nur schmuckes Beiwerk wäre oder dass NPCs Sie mit sich wiederholenden Einzeilern langweilen würden. Im Gegenteil: Die – wohlgemerkt relativ wenigen – Nichtspieler-Charaktere reagieren in den durchaus längeren Konversationen sowohl auf die Aktionen als auch auf die Statistiken ihres Gesprächspartners. Doch die Hauptaufgabe der Gespräche besteht darin, die Rahmenhandlung weiterzuführen, weshalb nicht mit tiefgründigen philosophischen Diskussionen im Stile eines Planescape: Torment gerechnet werden darf.



Die Druidenstadt Kuldahar liegt im Schatten eines gigantischen Baumes.

Vielmehr legt man bei Black Isle viel Wert auf schnelle und spannende Kämpfe gegen eine große Auswahl an Gegnern, um kurzweilige Dungeon-Action zu garantieren. Dazu wurde unter anderem die Spielgeschwindigkeit im Vergleich zu Baldur's Gate erhöht und das Kampfsystem angepasst. Die Palette an Waffen und Zaubersprüchen wurde kräftig aufgerüstet. Auch die grafischen Effekte wurden aufpoliert und müssen einen Vergleich mit »Diablo 2« kaum scheuen.

Die uns zur Verfügung gestellte Preview-Version war schon sehr weit fortgeschritten. Doch bis zu seiner 'Eröffnung' im Sommer wird Interplay das Eiswind-Tal noch vor Horden von Bugs säubern müssen. Ob es sich lohnt, dafür auf Biergarten und Badesee zu verzichten, dürften Sie in einer der nächsten Ausgaben nachlesen. **(Luc Martin/mash)**

Spiele ohne Grenzen



Die Branche boomt: 62 000 Besucher, 7000 mehr als im Vorjahr, drängelten sich an viel zu knappen drei Tagen durch die Hallen der E3 – unter ihnen auch vier Drängler von der PC Player.





Der Rubel rollt: 1999 wurden in den USA über 215 Millionen Computer- und Videospiele für 6,1 Milliarden Dollar verkauft. Zum Vergleich: Die Filmindustrie verdiente im gleichen Zeitraum 7,3 Milliarden Dollar. Gab es deswegen mehr Parties, auf denen die Hersteller sich und ihre Erfolge feierten? Mitnichten. Unsere Messedelegation war leicht enttäuscht, denn durch einigermaßen günstige Terminlage hätten wir abends richtig viel Zeit gehabt: Zum ersten Mal seit langem entstand der Messebericht nicht mehr auf dem Laptop im Hotelzimmer, sondern erst nach der Rückkehr in good old Germany. Erwarten uns im kommenden Jahr nur noch Spitzenspiele? Wohl kaum, denn 63 Prozent der 2400 E3-Neuvorstellungen richten sich an den Gelegenheitsspieler.

Das beste Messe-Lineup, also die besten Spiele einer Firma, bot Microsoft. Sie haben richtig gelesen: Durch prächtige Personalpolitik entwickeln inzwischen Top-Designer wie Chris Roberts (»Freelancer«), Chris Taylor (»Dungeon Siege«) oder das »Mech Warrior«-Team für den Software-Riesen aus Seattle.



Und wenn man den Gerüchten Glauben schenken will, stehen in den nächsten Monaten noch ein paar aufsehenerregende Einkäufe an. Wie sähe es zum Beispiel mit dem zurzeit »freien« Ron Gilbert aus? Würde ein »Civilization 3« von Sid Meier nicht der Start-Titel für die X-Box sein? Arbeitet John Carmack nicht schon viel zu lange bei id Software? Und wann war Warren Spectors »Deus Ex« noch gleich fertig?

Der beste Investitions-Tip: Bauen Sie Fabriken, die DVD-Laufwerke herstellen. Oder kaufen Sie wenigstens deren Aktien. Denn: Sony kommt schon jetzt mit der Komponenten-Produktion für die PlayStation2 nicht mehr nach. Spätestens ab dem nächsten Frühjahr braucht Microsoft einen heftigen Anteil der Geräte für die X-Box. Und dann wäre da noch Nintendos Next-Generation-Konsole Dolphin, die ebenfalls 2001 ebenfalls mit DVD-Laufwerk erscheinen soll. Selbst Sega denkt zurzeit einen DVD-Zusatz für die Dreamcast nach. Kein Wunder, dass die Preise für PC-DVD-Laufwerke in die Höhe schnellen.

Die beste Spielkonsole: Zur Zeit bekleckert sich die PlayStation2 nicht gerade mit Ruhm, da viele Spiele nur grafisch überholte Updates von PlayStation-Klassikern sind. Obendrein gibt es noch hässliche Kantenglättungs- und Texturprobleme. In Japan verkaufen sich auf eine PlayStation2 gerade mal 0,8 Spiele: Die Konsole wird dort eher als DVD-Player genutzt. Das belegen auch die DVD-Verkäufe, die um den Faktor 5 gestiegen sind. Warten Sie auf die X-Box, oder legen Sie sich eine Dreamcast zu, wenn Sie Segas Automatenumsetzungen mögen. Oder bleiben Sie ganz einfach beim guten, alten PC.

Auf die Messe, fertig, los!

In bewährter Form präsentieren wir Ihnen auf den folgenden Seiten die interessantesten Spiele der E3 2000, säuberlich nach Genre und Alphabet geordnet. In einer großen Tabelle finden Sie auch die Titel, die den Sprung unter die besten nicht mehr geschafft haben. **(ra)**

Der US-Spielemarkt 1999

- 60 Prozent aller Amerikaner (145 Millionen) sind Computer- und Videospieler.
- Das Durchschnittsalter dieser Spieler beträgt 28 Jahre.
- 61 Prozent aller Computer- und Videospieler sind 18 Jahre und älter.
- 97 Prozent aller PC-Spielekäufer und 87 Prozent aller Konsolen-Spielekäufer sind 18 Jahre und älter.
- 43 Prozent aller PC-/Konsolen-Spieler sind Frauen.
- Ein Drittel spielt ein bis zwei, ein Viertel drei bis fünf, ein Drittel sechs und mehr Stunden pro Woche.
- Die aktivsten Spieler mögen Mehrspieler-Sitzungen mit Freunden (58,6 Prozent), der Familie (42 Prozent), mit dem Freund/der Freundin (26,6 Prozent) oder den Eltern (25 Prozent).
- Die aktivsten Spieler sind nicht die jüngsten: Nur 28 Prozent sind unter 18, 30 Prozent zwischen 18 und 35, 42 Prozent über 35 Jahre alt.

Sicherlich sind diese Daten nicht eins zu eins auf den deutschen Markt übertragbar, doch die Mär vom sozial verelendeten, jugendlichen Einzelspielers ist entlarvt.







E3 im Überblick











STRATEGIE & WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN



Manfred Duy

Auch bei meinen Lieblingsgenres fehlten die ganz großen Überflieger, statt dessen ist, wie man so schön sagt, die Dichte an der Spitze breiter geworden: Schön, dass mit »Warcraft 3« und »Command & Conquer: Red Alert 2« die beiden populärsten Echtzeit-Strategie-Serien erneut zum Gefecht antreten. Aufsehen erregte auch »Empire Earth«, das in die Kriegssandalen des Megasellers Age of Empires schlüpfen will sowie »Battle Realms«, der Überraschungscoup des C&C-Designers Ed Castillo. Mein Geheimtipp ist aber »Battle Isle: The Andosia War« von Blue Byte, das mit einem neuen Konzept frischen Wind ins Genre blasen wird.

Ebenfalls von den Mühlheimern kommen neue Siedler heranmarschiert. Die setzen allerdings auf ihr altbewährtes Spielprinzip, wie überhaupt im Aufbaulager auf traditionelles Handwerk Wert gelegt wird. So schwebt »Zeus« in denselben Aufbau-Sphären wie sein Vorgänger »Pharao«, die ersten Eindrücke von »Anno 1503« rufen Erinnerungen an »Anno 1602« wach und auch »Call to Power 2« kann die Abstammung von seinem Vorgänger kaum verleugnen.

Unsere Favoriten
- Battle Realms
- Black & White
- C&C 3: Red Alert 2
- Warcraft 3
- Zeus

Age of Empires 2: The Conquerors



Die Azteken gebieten über prächtige Tempel, unten rechts sehen Sie einen der gefürchteten Jaguarmänner, links pirscht sich eine spanische Fregatte heran.

Die Serie »Age of Empires« geht mit der Zeit, denn nach antiken Kulturen und mittelalterlichen Gefechten bricht nun die Ära der kolonialen Eroberer an.

Rick Goodman der Chef-Designer von Age of Empires 1 (AoE) kocht inzwischen mit Empire Earth sein eigenes Strategie-Süppchen (siehe Seite 50). Diesen Substanzverlust haben die Ensemble Studios aber gut verkraftet, denn bereits in den nächsten Wochen erscheint mit »The Conquerors« die erste Missions-CD zum Megaseller »Age of Empires 2«.

Ähnlich wie bei »Rise of Rome«, der Missions-CD zu AoE 1, bietet auch dieses Add-on weitaus mehr, als nur ein paar neue Szenarien. Fünf neue Zivilisationen aus der Zeit der großen Eroberer treten zum Kampf an. Die Hunnen, Azteken, Mayas, Koreaner und Spanier gebieten ausnahmslos über individuelle Stärken und Einheiten.

Die Indios verfügten bekanntlich über keine Pferde, hier aber über eine Spezialeinheit namens »Eagle Warriors«. Die ist ebenso schnell zu Fuß, wie manch anderer zu Pferd. Die nomadisierenden Hunnen dagegen benötigen keine Häuser zur Versorgung ihrer Leute, während sich spanische Infanteristen zu Hellebardenträgern befördern lassen.

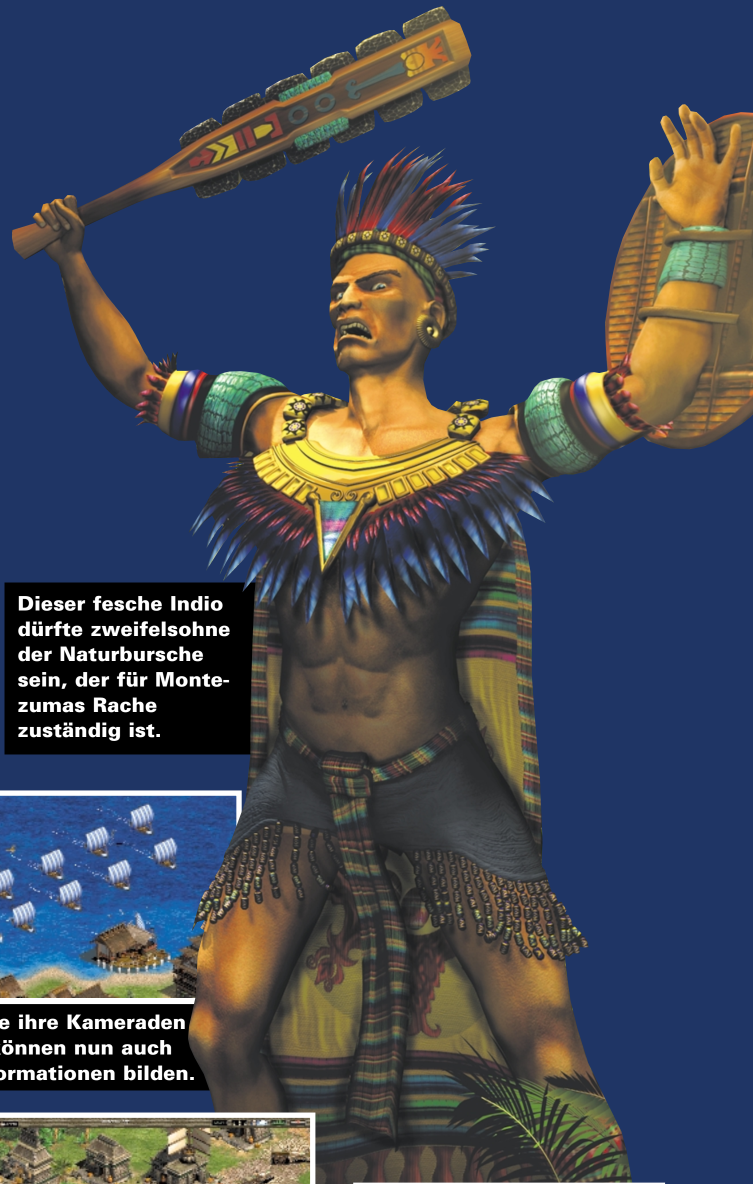
Insgesamt feiern elf neue Einheiten ihren Einstand. Nett anzuschauen ist etwa eine Ramme namens »Petard«, die beim Aufprall auf ein Burgtor explodiert. Jede Rasse besitzt zudem einen individuellen Eliteverband. Die Mayas setzen auf Blasrohrschützen, die Azteken auf den Jaguarmann, die Spanier auf Conquestadoren, die Hunnen auf Husarenreiter und die Koreaner auf stark gepanzerte Krötenboote.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Ensemble Studios/Microsoft
- **Termin:** 2. Quartal 2000
- **Besonderheiten:** 5 neue Kulturen ■ 4 Kampagnen ■ 11 neue Einheiten ■ 25 neue Technologien ■ Eis- und Dschungellandschaften ■ Szenario-Editor



Die Spanier versuchen, die uneinsichtigen Wikinger von der christlichen Heilslehre zu überzeugen.



Dieser fesche Indio dürfte zweifelsohne der Naturbursche sein, der für Montezumas Rache zuständig ist.

Vier der fünf Völker warten mit einer Kampagne auf. Dort steht jeweils eine historische Persönlichkeit im Mittelpunkt wie etwa Attila, El Cid oder Montezuma. So werden Sie mit den hunnischen Reiterscharen durch Europa fegen, in Spanien die Mauren verhauen sowie die Belagerung von Tenochtitlan miterleben. Auf legendären Schlachtfeldern wie Agincourt, Manzikert und Hastings machen Sie die Bekanntschaft mit Eroberern wie Henry V, Yi Sunshin oder Erik dem Roten.

Technik, Terrain und Taktik

Im Technologiebereich gibt es nun auch Karawanen, Naturmedizin, Ketzerei, Blutlinien und Theokratie. Dank der Ketzerei sterben vom Feind übernommene Einheiten automatisch, während die Theokratie Mönche befähigt, ihre magischen Kraftreserven besser im Gruppenverband einzusetzen. Darüber hinaus erhält jede Zivilisation exklusiven Zugriff auf eine Spezialeinheit wie chinesische Raketen, japanische Kataparuto, britische Leibgardisten oder persische Kampfelefanten.

Neben neuen Spiel-Modi wie »Einer gegen alle« oder »Beschütze das Weltwunder« erfreuen neue Landschaftstypen vom Urwald bis zur Schneewelt das Strategenherz. In winterlichen Gefilden hinterlassen die Truppen zeitweilig Spuren im Schnee und können so schneller erspäht werden. Auch Karten von Italien, Südamerika und Japan sind mit von der Partie, ausgestattet jeweils mit der landestypischen Flora und Fauna wie etwa Palmen, Truthähnen oder Jaguaren.

Etwas vereinfacht wird die Verwaltung Ihrer Basis. So dürfen Sie Ihre Farmer gegen Vorauskasse dazu verdonnern, gleich mehrere Felder hintereinander zu bestellen, und nach getaner Feldarbeit schnappt er sich eigenständig eine Axt und holzt umliegende Wälder ab. Die Krieger kämpfen nun flexibler, suchen etwa Schutz in Belagerungsmaschinen, während Schiffe neuerdings Formationen einnehmen.

Mehrspieler freuen sich auf Szenarien mit Landkarten von England, Frankreich, Japan oder Italien oder entwerfen gleich eine eigene Landschaft . Im Multibetrieb erteilen Sie an verbündete Computervölker Befehle zum gemeinsamen Vorgehen, fordern den Austausch von Tributen gegen Rohstoffe ein oder kümmern sich per Jobsharing um die Wirtschaft, während Ihr CPU-Partner das Militär übernimmt. **(md)**



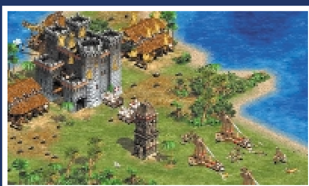
Genau wie ihre Kameraden zu Land können nun auch Schiffe Formationen bilden.



Oben rechts machen sich soeben ein paar südamerikanische Karawanen auf den Weg.



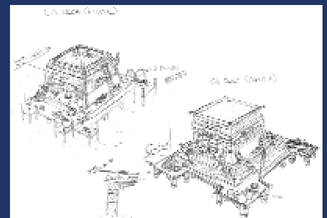
Ein paar Truthähne sorgen für gefüllte Bäuche.



Die Burg steht unter schwerem Beschuss durch mehrere Belagerungsgeräte.



Die geplagten Bauern müssen nacheinander fünf Felder anlegen und bestellen.



Schon an den Designskizzen dieser Hafenanlage erkennen Sie die Detailverliebtheit der Gebäude.





Die Verwandtschaft zum Vorgänger Anno 1602 ist schnell erkannt.

Anno 1503

Hersteller: Sunflowers/ Infogrames
Termin: 1. Quartal 2001

Für Anno-Fans zählte ein Besuch des Sunflowers-Stands zu den Höhepunkten der Messe. Dort gab es den Nachfolger zum erfolgreichen »Anno 1602« in Aktion zu sehen. Auf einer Beispielkarte konnten wir uns vom gestiegenen Detailreichtum und den verbesserten Animationen der Spielfiguren überzeugen. Das Interface war zu dem Zeitpunkt aber noch nicht fertig gestellt. In der E3-Demo gab es hauptsächlich die neuen Grafiken zu bewundern. An Verbesserungen zum Vorgänger verspricht Sunflowers eine Erweiterung der Spielwelt, wobei Sie nun auf zehnmal größere Besiedelungszonen stoßen. Das Terrain wird immer noch isometrisch dargestellt und lässt sich in der 90-Grad-Perspektive drehen oder in Stufen zoomen. In Zukunft hat es Auswirkungen auf Ihre Ernte, wenn Sie die Anbauflächen in klimatisch und geografisch ungünstigen Gebieten bewirtschaften.

Auch die Computerintelligenz wird gesteigert, wobei die Bereiche Handel, Diplomatie und Kampf wohl am meisten davon profitieren werden. Ihre Computergegner zeichnen sich neuerdings durch unterschiedliche Charakterprofile aus. Am Grafik-Set hat sich auch einiges getan, denn nun gibt es beispielsweise verschiedene Gebäude im orientalischen Stil oder gar indianische Zelt-Siedlungen, welche überwiegend in neu entdeckten Gegenden vorkommen werden. Die Schiffe dürfen nicht fehlen – eine Handvoll neuer Typen ist hinzugekommen. **(jr)**



In hoher Auflösung präsentieren sich die Zwischensequenzen.



Die Animationen waren sehr beeindruckend.



Da Hauptgebäude einer Basis.

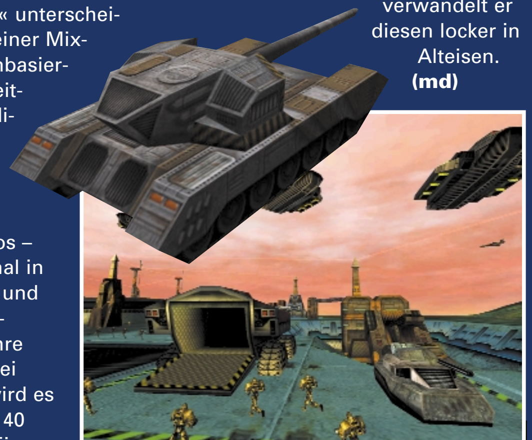
Battle Isle: The Andosia War

Hersteller: Blue Byte
Termin: 3. Quartal 2000

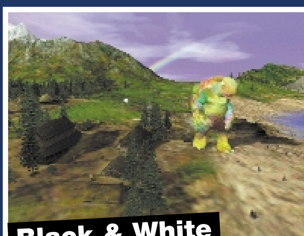
Der letzte Strategietitel von Blue Byte hieß »Incubation: Battle Isle Phase 4« und fand leider nicht allzu viele Abnehmer. Vielleicht verzichteten die abergläubischen Mühlheimer deshalb auf eine Nummerierung ihrer neuesten Kampfinsel.

Die würde auch nicht viel Sinn machen, denn das von einem Außer-Haus-Team entwickelte »Andosia War« unterscheidet sich mit seiner Mixtur aus rundenbasierten und Echtzeit-Elementen radikal von den Vorgängern. Schauplatz ist erneut der Planet Chromos – der sich diesmal in beliebig dreh- und zoombarer 3D-Pracht zeigt. Ihre Aufgabe in zwei Kampagnen wird es sein, mit rund 40 aufrüstbaren Einheitstypen in Rundenform den Feind zu bekriegen und nebenbei eine Basis aus rund 25 erweiterbaren Gebäuden zu errichten. Parallel dazu entwickeln Sie in Echtzeit Rohstoffe und tüfteln in Forschungszentren an neuen Technologien.

Jahreszeiten und damit unterschiedliche Wetterlagen, Gezeitenwechsel, sowie Tag- und Nachtzyklen sorgen für optische Abwechslung – und haben auch Auswirkungen auf die Kampftaktik: So hat etwa ein simpler Infanterist tagsüber gegen einen Panzer keine Chance, aber nächtens getarnt, verwandelt er diesen locker in Alteisen. **(md)**



Gekämpft wird zu Lande, im Wasser und in der Luft.



Black & White

Hersteller: Lionhead Studios/ Electronic Arts
Termin: 4. Quartal 2000

Menschenauflauf am Stand von Electronic Arts: Peter Molyneux persönlich führte den begeisterten Zuschauern sein aktuelles Projekt »Black & White« vor, über das wir in der letzten Ausgabe ausführlich berichtet haben. Dass dieses Spiel kein Hit wird, können wir uns beim besten Willen nicht vorstellen. **(ra)**

notizen aus

Reisefieber

Lange Interkontinentalflüge haben es in sich: Unsere Future-Truppe war nach knapp zwölf Stunden im Flieger leicht desorientiert. Nicht besser erging es den Mitarbeitern von Activision, Konami, Ravensburger Interactive und diversen anderen Spielezeitschriften, die auch im gleichen Flieger saßen. Erst ein barmherziger Busfahrer brachte die lieben Kleinen zum klimatisierten Leihwagen. **(ra)**





Call to Power 2

Hersteller: Activision
Termin: 3. Quartal 2000

Wieder gesehen, neu gesehen: Der jüngste Aufguss der »Civilization«-Reihe will Strategie-Fans mit gleicher Grafik-Engine, jedoch mit erheblich erweiterten Diplomatie-Funktionen, zahlreichen Städteverwaltern und Assistenten sowie einem verbesserten Interface verwöhnen. Unverbesserliche Civ-Fans trösten sich mit diesem Titel bis zu »Civilization 3«. **(ra)**



Commandos 2

Hersteller: Pyro Studios/Eidos
Termin: 4. Quartal 2000

Mit einer Fülle an Detailverbesserungen präsentiert sich der potenzielle Strategie-Hit »Commandos 2«. So kommen zu den bisherigen Charakteren ein Dieb, eine Frau und ein Hund hinzu. An kontrollierbaren Fahrzeugen gibt es nun einen Jeep und einen Panzer. Die Engine wurde von Grund auf neu programmiert, was die Grafik auf den ersten Blick beweist. Die Landschaften sind genauer dargestellt als im Vorgänger, in Gebäuden gibt es nun eine drehbare 3D-Ansicht und außerhalb lässt sich die Auflösung von 640 mal 480 auf maximal 1024 mal 768 Bildpunkte hochdrehen. In einem Probespiel konnten wir als Scharfschütze von weit außerhalb in ein Gebäude schauen und dort Gegner ausknipsen. **(jr)**

notizen aus

Yo, Man!

Wie bekommt man als Hersteller größte Menschenmassen an den eigenen Stand, unabhängig von der Produktqualität? Wir empfehlen Autogrammstunden mit zahlreichen Stars und Sternchen. Fox Interactive hatte mit Rap-Meister Ice-T gleich doppelt Glück: Der harte Bursche unterschrieb nicht nur seine Konterfeis, sondern gab seine Stimme obendrein für zahlreiche Fox-Spielchen her. **(ra)**





Wald ist nicht nur malerisch. Er ermöglicht Feinden auch unbemerktes Heranpirschen.

Battle Realms

Hersteller: Liquid Entertainment/Crave
Termin: 2. Quartal 2001

Dieses Echtzeit-Strategie-Spiel wurde nur in einem Hinterzimmer präsentiert. Dennoch erregte es aus zwei Gründen Aufsehen. Erstens heißt sein Entwickler Ed Del Castillo. Der Sohn kubanischer Auswanderer war maßgeblich an »Command & Conquer 1« beteiligt und eine Zeit lang Co-Projektleiter von »Ultima 9«, bis er im Juli 1998 im Streit von Origin schied. Danach machte er sich selbstständig.

Zweitens besitzt das Spiel viele neue Ideen, die in diesem Genre selten geworden sind. War auf der ECTS noch »Warcraft 3« unser Genre-Innovativling, geht diese Auszeichnung nach dessen Re-Design auf »Battle Realms« über.

Sie spielen eins von vier Völkern: den keltischen Wolf-, den ägyptischen Schlangen-, den japanischen Lotus- oder den geheimnisvollen Drachen-Clan. Als Spielgrundlage dient eine echte 3D-Engine, auf Grund der sich hieraus ergebenden, inzwischen bekannten Übersichtsprobleme wird der Blickwinkel aber beibehalten. Der Vorteil des echten 3D, eine stufenlose Zoomfunktion, wird übernommen.

Del Castillo schweben höchstens 25 gleichzeitig geführte Einheiten pro Volk vor. Diese werden aber nicht einfach erschaffen. Alle werden als einfache Bauern geboren und Sie entscheiden, welche Laufbahn – Bogenschütze, Speerkämpfer oder Schwertträger – der Jüngling einschlagen soll. Eventuell wird er sogar Priester, denn Magie ist bei den Kelten ganz wichtig.

Jeder kann reiten, Reiter wie Pferd werden aber nach wie vor als eigene Einheit behandelt. Was bedeutet das? Bei einem Überfall auf feindliche Truppen können Sie gezielt die Reiter erschießen und die Pferde für Ihre eigenen Leute einfangen. Oder Sie attackieren die Pferde (Pfui! Aber sie sind leichter zu töten ...) und machen die Reiter zu Infanteristen. Weitere Ideen: Wald dient als Tarnung, Feinde werden an aufgescheuchten Vögeln erkannt, die verstört auffliegen. Brennende Häuser können ein ganzes Dorf bedrohen: Das Feuer springt auf andere Gebäude über und muss von den Bewohnern per Löschkette aus dem Dorfbrunnen eingedämmt werden. **(uh)**



Unter der grünen Lebensenergie-Leiste hat jede Figur noch eine blaue Ausdauer-Leiste.



Reiter wie Pferd werden getrennt voneinander berechnet.



Sieht wie eine extrem liebesbedürftige Einheit aus.



Cleopatra

Hersteller: Impressions/Havas
Termin: 3. Quartal 2000

Bei der mit einem Editor ausgestatteten »Pharao«-Erweiterung werkeln Sie in vier Kampagnen an neuen Gebäuden, Grabmälern, Monumenten und historischen Weltwundern wie der Bibliothek von Alexandria, nehmen erstmals Truppen in nachfolgende Szenarien mit und erfreuen sich im Tal der Könige an vielen neuen Hotkeys und Naturkatastrophen. **(md)**

notizen aus

Captain auf die Brücke

Activision besitzt für das nächste Jahrzehnt die Lizenz für Star-Trek-Spiele zu allen TV-Serien und Kinofilmen. Und da als nächster Titel der Shooter/Action-Adventure-Hybrid »Star Trek: Voyager – Elite Force erscheint«, zerrten die Jungs aus Santa Monica Captain Janeway alias Kate Mulgrew von den nahegelegenen Paramount-Studios zum Autogrammschreiben an ihren Stand. **(ra)**



Desperado



Firma: Spellbound/Infogrames
Termin: 4. Quartal 2000

Echtzeitstrategie in ungewöhnlichem Szenario: Sie steuern einen Revolverhelden und seine Freunde durch den Wilden Westen. Sowohl Grafik wie auch Spielablauf erinnern sehr an »Commandos«. In der ersten Mission muss man zum Beispiel seinen Freund, den Quacksalber, vor dem Strick retten. Der Galgenbaum steht schon, überall patrouillieren die Wachen des Sheriffs, aber durch geschicktes Vorgehen kann man die Übermacht besiegen. Ritte auf Fluchtpferden oder das in Brand stecken von Heu grenzen zusätzlich vom großen Vorbild ab. Aber schon allein durch die Westernatmosphäre - in PC-Spielen selten - bekommt der Desperado einen ganz eigenen Anstrich. **(uh)**

Empire Earth



Die Burgbesatzung verteidigt sich geschickt.

Hersteller: Stainless Steel/ Havas Interactive
Termin: 1. Quartal 2001

Dass der Titel auf den ersten Blick an »Age of Empires« erinnert ist kein Zufall, denn hinter beiden Produkten steckt der Stardesigner Rick Goodman. Nur behandelt dieser beim in zwölf Zeit-Epochen unterteilten »Empire Earth« gleich 500 000 Jahre Menschheitsgeschichte – vom steinzeitlichen Keulenschwinger bis hin zum Kampfroboter, der durch eine futuristische Welt stampft.

Vor dem Start des neuen Echtzeit-Strategiehammers dürfen Sie sich ein Völkchen aus über 100 charakteristischen Werten selber zurechtstricken. Danach wollen weit über 100 Erfindungen gemacht und mehr als 150 zu Lande, zu Wasser oder in der Luft agierende Truppengattungen betreut werden. Selbst mit Naturkatastrophen wie Seuchen, Vulkanausbrüchen, Erdbeben, Eiszeiten oder gar einer globalen Erderwärmung sollten Sie jederzeit rechnen – denn die können von fleißigen Forschern sogar initiiert werden.

Damit Ihnen dabei nicht so schnell langweilig wird, gibt es drei Kampagnen, 30 Szenarien, einen Editor sowie eine Mehrspieleroption. Umfangreiche diplomatische Optionen und Handelsmöglichkeiten sollen garantieren, daß Sie das Spiel auch auf ziemlich friedliche Weise gewinnen können. **(md)**



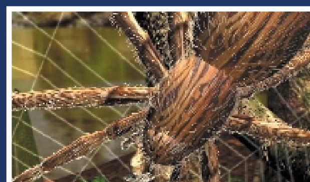
Auch auf dem Meer toben Gefechte.

Imperium der Ameisen

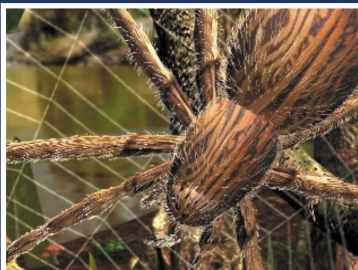
Hersteller: Microids/ Havas Interactive
Termin: 4. Quartal 2000

Eine ungewöhnliche Echtzeitstrategie, die auf dem bei Piper erschienenen Roman »Die Ameisen« von Bernard Werber basiert: Als Boss eines Ameisen-Imperiums gilt es, zwölf zum Teil sehr umfangreiche Missionen zu bewältigen. Klar, Ameisen führen Krieg, weshalb zum einen die Soldaten ganz wie vom Genre gewohnt zu steuern sind – darunter auch in der Natur nicht vorkommende Sonderformen wie der »Panzer«. Zu den Feinden zählen Staaten bildende Insekten ebenso wie Räuber – besonders gefürchtet und nur mit großen Armeen zu überwinden ist etwa die grauenhafte Gottesanbeterin.

Aber der Krieg ist nur die eine Seite der Medaille, denn darüber hinaus muss die Ökonomie des Ameisenhaufens gemeistert werden. Arbeiter sind dazu erforderlich, die draußen Nahrung und Baumaterial sammeln, Vorratsräume und solche zur Nahrungsmittelproduktion (für schlechte Zeiten) anlegen. Die Brutpfleger benötigen Anweisungen, in welcher Reihenfolge welche Ameisenklassen gezüchtet werden sollen, und dergleichen mehr. Nett ist auch die Nutzung anderer Viecher – Blattläuse produzieren etwa Planzensaft, während dicke Käfer als Luftwaffe dienen und Ameisen-Kontingente über schwierige Hindernisse wie zum Beispiel Bachläufe transportieren können. **(jn)**



»Tarantula« ist nichts dagegen – Jack Arnold wäre grün vor Neid.



Die Gottesanbeterin macht sich über eine Raupe her – alle Ameisen sollten einen großen Bogen um das Gemetzel machen



Evil Islands

Hersteller: Nival/ Fishtank Interactive
Termin: 3. Quartal 2000

Vom russischen Hersteller Nival, bekannt durch das »Rage of Mages«-Duo, kommt ein Echtzeit-Strategiespiel in 3D. Statt zurück ins Mittelalter geht es jetzt in die allerfernste Zukunft: Eine mächtige Katastrophe zerlegte die Erde in drei Inseln. Sie erforschen die Inseln und kämpfen in Echtzeit gegen üble Schergen. **(ra)**



Fallout Tactics

Hersteller: Micro Forte/ Virgin Interactive
Termin: 4. Quartal 2000

»Commandos« im »Fallout«-Universum: Knapp 40 Missionen lang steigern Sie Erfahrung und Kampfkraft Ihrer bis zu sechs Mann starken Spezialisten-Truppe, die im Auftrag der »Brotherhood of Steel« gegen Mutantengesindel kämpft. Mit dabei: Fahrzeuge, Tag-/Nachtwechsel und eine Mischung aus Runden-/Echtzeitsteuerung. **(ra)**



Peacemakers

Hersteller: Masa/Ubi Soft
Termin: 4. Quartal 2000

3D-Echtzeit-Strategie mit besonderem Ambiente. Sie übernehmen den Vorsitz in einer Weltorganisation, die am ehesten mit der UNO vergleichbar ist. Ihre Aufgabe: Für Frieden in Konfliktregionen zu sorgen und dabei Ihre umfangreiche Armee geschickt einzusetzen. Vorsicht in der Wahl Ihrer Mittel – Sie werden von lästigen Reportern begleitet, die jede Ihrer Aktionen publik machen. Sie können die Journalisten zwar durch fingierte Konflikte ablenken, solche Tricks funktionieren aber nur wenige Male, danach ist Ihre Glaubwürdigkeit verspielt. DasEntwicklerteam heißt in voller Länge Groupe Mathématiques Appliquées; alles ehemalige Mathemikstudenten. **(uh)**



Sheep

Hersteller: Empire
Termin: 4. Quartal 2000

Der niedliche Mischmasch aus Hektik, Strategie und Knobelei wurde ursprünglich für die PlayStation entwickelt und erinnert ein wenig an die »Lemmings«. Als guter Hirte müssen Sie Ihre strunzdumme Schafherde unbeschadet an vielen Gefahren vorbeilotsen, ohne allzu viele Vierbeiner zu verlieren. Das ist nicht einfach, denn viele Gefahren (wilde Tiere, Fallgruben, Selbstschußanlagen) und Hindernisse wie Flüsse, Abgründe oder hohe Mauern lauern am Wegrand. Aber dennoch gibt es bei jeder Aufgabe mehrere Möglichkeiten, wie Sie Ihre Schäfchen unbeschadet ins Trockene bringen können, etwa durch Katapulte oder schützende Rüstungen.
Die sieben mit jeweils vier Leveln ausgerüsteten Welten warten mit solch abwechslungsreichen Schauplätzen wie die Titanic oder eine Ritterburg auf. **(md)**



Mech Commander 2

Hersteller: FASA Interactive/ Microsoft
Termin: 1. Quartal 2001

Gleich ein Dutzend Mechs hören in »Mech Commander 2« auf Ihr Kommando. Der Nachfolger des populären Strategiespiels macht schon in der frühen Alpha-Version einen hervorragenden Eindruck – neuer 3D-Grafik sei's gedankt. Nach erfolgreich beendeter Kampagne bauen Sie mit einem Editor eigene Missionen. **(ra)**



Homeworld Cataclysm

Hersteller: Relic/Havas
Termin: 3. Quartal 2000

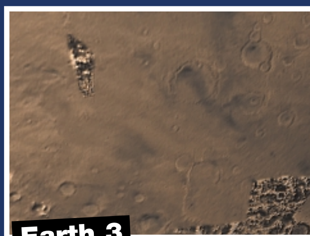
Die allein lauffähige Homeworld-Erweiterung versorgt Sie mit 17 Soloszenarien sowie neuen Technologien, Waffen und Schiffen, etwa Spionagedrohnen, Tarnkreuzer oder miteinander kombinierbare Fregatten. Die verbesserte Bedienbarkeit erlaubt das Setzen von Wegpunkten und erweiterten Angriffsbefehlen. **(md)**



Iron Dignity

Hersteller: Artex Software/ Topware
Termin: 1. Quartal 2001

In dieser Mixtur aus Action und Strategie überfallen die bösen Chinesen die friedliebenden Europäer. Zeit also für Terroraktionen, die in Frankreich, Deutschland, den Karpaten und Sibirien durchexerziert werden. Ihr maximal 15 Mann großer Trupp beherrscht Fahrzeuge, befreit Geiseln und führt Anschläge durch. **(md)**



Earth 3

Hersteller: Topware
Termin: 3. Quartal 2001

Beim Nachfolger zu »Earth 2150« muß der Mars als Schauplatz neuer 3D-Echtzeit-Gefechte herhalten. Tag und Nacht beharken sich im 3D-Gelände menschliche Kolonisten und böse Aliens. Die Schlacht tobt auch und gerade in unterirdischen Anlagen, besondere taktische Bedeutung kommt zudem der elektronischen Kriegsführung zu. **(md)**

Manfreds Top-Fünf



1. Black & White
B&W-Entwickler Peter Molyneux ist immer für einen Geniestreich gut. Den und nicht weniger erwarte ich von diesem vielleicht innovativsten Produkt der ganzen Messe.

2. Warcraft 3
Schließe ich in meine Nachtgebete ein. Denn Pünktlichkeit ist für Blizzard ein Fremdwort. Stattdessen verschieben diese begnadeten Schlamper ihre Spiele auch schon mal um ganze Jahre.

3. Battle Isle: The Andosia War
Als alter Battle Isle-Fan warte ich sehnsüchtig auf die neuen Kampfinseln – die zudem mit einer sehr ungewöhnlichen Mixtur aus Rundenkampf und Echtzeit-Gefecht aufwarten.

4. Empire Earth
Age of Empires war schon klasse, aber das ähnlich geartete Empire Earth könnte sogar noch besser werden.

5. Call to Power 2
Das Preis/Leistungsverhältnis von komplexen Aufbauspielen wie diesem ist einfach unschlagbar. Umso besser, wenn das Teil dann auch noch an Civilization erinnert.

Mein schönstes Messeerlebnis:
Während der Messe logierten wir in einer sehr schrägen Gegend. Als ich mit unserer Marketingfrau eine nahegelegene Bar enterte, antwortete der Ober auf meine Bestellung: »Sorry Sir, but we don´t serve Ladys«

notizen aus

Blondinen bevorzugt

Simon & Schuster Interactive machte es den Besuchern etwas schwieriger: Zum einen läuft die Serie, in der diese Dame mitspielt, nicht mehr im Fernsehen, zum anderen trug sie dort keine Brille, dunkle statt blonder Haare und eine zierende Nasenmaske: Major Kira (Nana Visitor) aus »Star Trek: Deep Space Nine«.





Alte Bekannte

Hoppla, den kennen wir doch: Diesen Klingonen begrüßten wir schon auf der E3 im letzten Jahr. Doch diesmal war er nicht ganz so freundlich zu unserem Trekker-in-Residence – ob's daran lag, dass Roland die Haare nicht offen trug? Oder dass er sich wunderte, dass Simon & Schusters langerwartete Trek-Titel noch immer nicht fertig waren? **(ra)**



Alex Garden arbeitet mit Volldampf am Tier-Strategietitel Sigma.

Sigma

Hersteller: Relic Entertainment/ Microsoft
Termin: 4. Quartal 2001

Mit Alex Garden (siehe auch Seite 28]) angelte sich Microsoft einen weiteren dicken Fisch: Alex' Programmiertruppe Relic Entertainment war für den SF-Hit »Homeworld« verantwortlich. Gardens nächster Kracher soll der ausgefallene Strategietitel »Sigma« werden. Als Abenteurer Rex Chance suchen Sie 1933 auf einer fernen Insel nach der Wissenschaftlerin Dr. Lucy Willing – »Weniger Brustumfang, aber zwei Doktortitel, also deutlich mehr Grips als Lara Croft«, so Alex Garden.

Jetzt wird's wild: Rex fängt Tiere ein, kreuzt sie miteinander und hetzt sie in 17 Missionen auf die Schergen des fiesen Dr. Julius. Aus einem Gorilla und einem Wolf entsteht ein Worilla, ein Wesen, das in arktischem Klima (einem von sechs Biomen) prima zurecht kommt und mächtig stark ist. 60 ausbalancierte Basistiere sollen vier Milliarden Kreuzungsmöglichkeiten ergeben: »Wir vertrauen dabei auf Mutter Natur. Stimmt die Ausgewogenheit der Grundtiere, dann stimmt auch die der Kreuzungen«, sagt Garden.

Zur Unterstützung bauen Ihnen Dorfbewohner einfachen Gemüts beispielsweise Brücken, auf denen Ihre clevereren »Henchmen« Flüsse überqueren. Anschließend errichten sie komplexere Gebilde wie einen Zaun, der gegnerische Tiere fernhält. Sigmas feine 3D-Grafik erinnert am ehesten an »Black & White« – dass wir Ihnen noch keine Bildschirmfotos zeigen können, liegt an Microsofts Geheimniskrämerei: Bislang existiert weder Text- noch Bildmaterial. Wir werden diesen spannenden Titel für Sie im Auge behalten. **(ra)**



Kreuzen Sie doch mal einen Gorilla ... ... mit einem handelsüblichen Hai.

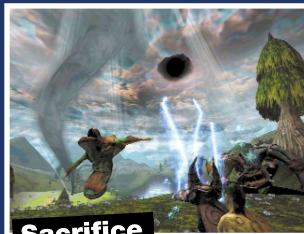
Bilder: Print Artist/Sierra



Star Trek: Away Team

Hersteller: Reflexive Entertainment/Activision
Termin: 3. Quartal 2000

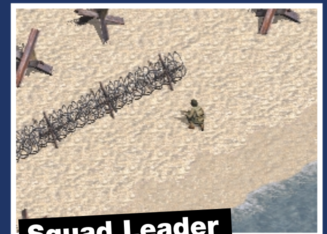
Gegen sämtliche Regeln der Vernunft beamen sich in allen Enterprise-Serien stets die wichtigsten Handlungsträger mit dem »Away Team« auf planetare Erkundungstouren oder in feindliche Raumschiffe. In »Star Trek: Away Team« liegt es an Ihnen, alle Crew-Mitglieder (ja, auch die Sicherheitsoffiziere) wieder heil nach Hause zu bringen. In einer Art »Commandos« trifft auf »The next Generation« wählen Sie aus einem Pool von Experten diejenigen aus, die am ehesten Borg-Kuben, Klingonenwelten, Dschungelplaneten und andere exotische Schauplätze unauffällig betreten und wieder verlassen können. Tricorder, Phaser und Dagor-Griffe dürfen dabei nicht fehlen. **(ra)**



Sacrifice

Hersteller: Shiny/ Virgin Interactive
Termin: 4. Quartal 2000

Unglaublich, aber wahr: »Sacrifice« könnte das erste pünktlich ausgelieferte Shiny-Spiel werden. Im Echtzeit-Strategie-Titel, der wie eine Mischung aus »Populous«, »Warcraft« und »Black & White« wirkt, machen Sie unter anderem mit Erdbeben und Wolkenbrüchen den gegnerischen Monsterhorden das Leben schwer. **(ra)**



Squad Leader

Hersteller: Microprose/ Hasbro Interactive
Termin: September 2000

Micro-Management im Zweiten Weltkrieg: Mit einer Handvoll Soldaten und Ihnen als Gruppenführer erleben Sie die Gräuel aus nächster Nähe. Jeder Ihrer Leute hat seine eigene Persönlichkeit und entwickelt diese im Verlauf des Spiels weiter. Spielen Sie in drei Kampagnen wahlweise als Deutscher, Engländer oder Amerikaner. **(uh)**



Starfleet Command 2

Hersteller: Taldren/ Virgin Interactive
Termin: 4. Quartal 2000

Erik Bethge, Chefdesigner des Vorgängers, gründete seine eigene Firma und produziert dort den generalüberholten Nachfolger zum Action-Strategiespiel. Zwei bislang unbekannte Rassen, neue Grafik und Einführungsmissionen sowie vorgegebene Kampagnen mit mehr Story gehören zu den wichtigsten Neuerungen. **(ra)**



Stars! Supernova

Hersteller: Empire
Termin: 3. Quartal 2000

Das ganze Weltall will in dieser komplexen Aufbausimulation von Ihnen erobert werden. Ähnlich wie bei »Imperium Galactica 2« forschen Sie an Schiffstypen, reisen umher, sammeln Rohstoffe und besiedeln solange Planeten, bis Sie einer der vielen Alienrassen in die Quere kommen. Je nach Ihrer Neigung dürfen Sie dann handeln, spionieren oder zuschlagen. **(md)**



Starship Creator Warp 2

Hersteller: Simon & Schuster Int.
Termin: 2. Quartal 2000

Anders als beim flauen Vorgänger ist die Erschaffung eigener Raumer kein Selbstzweck mehr: Sie dürfen Schiff und Mannschaft (erstmals mit Ihrem eingescannten Konterfei) in »ST: DS – Dominion Wars« exportieren und eigene Missionen zusammenstellen, die dann über das Internet zu anderen Spielern gebeamt werden. **(ra)**

Star Trek: DS9 – Dominion Wars

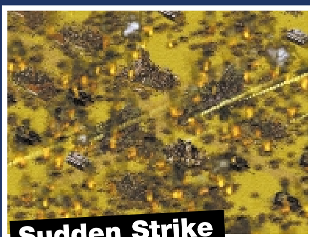
Hersteller: Gizmo Games/ Simon & Schuster Int.
Termin: 4. Quartal 2000

»Dominon Wars« soll wie »ST: Armada« und »Starfleet Command« ein taktisches Echtzeit-Strategiespiel werden. In drei Kampagnen lenken Sie vor dem Hintergrund der zwei letzten Deep-Space-Nine-Staffeln die Geschicke von vier verschiedenen Rassen und kommandieren bis zu sechs Raumer gleichzeitig. **(ra)**


Tropico

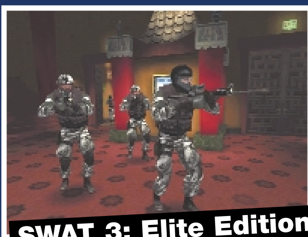
Hersteller: PopTop Software/ Take 2
Termin: Dezember 2000

Wer immer schon Fidel Castro bewundert hat, darf bald in seine Rolle schlüpfen. Als Herrscher einer Karibikinsel sorgen Sie sich um Ihren Machterhalt und um die Bevölkerung. Die Macher von »Railroad Tycoon 2« haben dabei eine so anregende Inselstaat-Atmosphäre erschaffen (Kuba-Sound im Hintergrund, niedliche Eingeborenenhütten), dass man dort am liebsten Urlaub machen möchte. Der Tourismus ist denn auch – »Devisen, ausländische Devisen! Harharhar.« – eine Ihrer wichtigsten Einnahmequellen. **(uh)**


Sudden Strike

Hersteller: Fireglow/CDV
Termin: 3. Quartal 2000

Was gibt es zum ersten Echtzeit-Strategie-Spiel der russischen Newcomer Fireglow Neues zu sagen? Der Termin verschiebt sich weiter nach hinten, offiziell, um dem drohenden Sommerloch zu entgehen. Und der Multiplayer-Modus wurde verändert. Ein spezielles Verstärkungspunkte-System belohnt aggressive Spieler. Gute Idee. **(uh)**


SWAT 3: Elite Edition

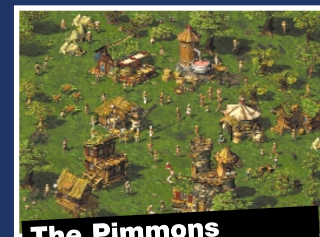
Hersteller: Sierra Studios/ Havas
Termin: 3. Quartal 2000

Neben den 16 Missionen des Basisprogrammes enthält die Kollektion sechs weitere actionreiche Polizeieinsätze. Letztere dürfen Sie auch mit maximal zehn Mitspielern angehen, denn eine Mehrspieleroption ist ebenfalls mit an Bord. Bis zu zehn Söldner treten dann im Internet oder Netzwerk wahlweise mit- oder gegeneinander an. **(md)**


Earth 2150: The Moon Project

Hersteller: Topware
Termin: 3. Quartal 2000

Dieser allein lauffähige Verwandte von »Earth 2150: Escape ...« verlegt die Echtzeit-Gefechte in Städte wie München oder Wien sowie auf den Erdtrabanten. Zur Mondfahrt eingeladen sind jede Menge frischer Einheiten, Gebäude und Rhythmen sowie ein runderneuerter Editor nebst zumindest zwei Kampagnen. **(md)**


The Pimmons

Hersteller: Jowood/Infogrames
Termin: 4. Quartal 2000

Der Nachfolger der »Siedler«-ähnlichen Aufbausimulation »Die Völker« stellt Sie vor die Wahl, entweder die blauhäutigen Pimmons, die gutgebauten Amazonen oder die mysteriösen Sajikis anzusiedeln. Im Vergleich mit dem Vorgänger hat die Grafik an Detailverliebtheit, die Figuren an Rundungen und die Animationen an Elan zugelegt. **(md)**

Jochens Top-Fünf



1. Return to Castle Wolfenstein
Weil es nach acht Jahren des Wartens endlich den offiziellen Nachfolger gibt, der dazu noch lecker ausschaut.

2. Warcraft 3
Nach den ersten beiden Teilen haben mich Echtzeitstrategiespiele nicht mehr interessiert. Hoffentlich schafft's der Dritte wieder.

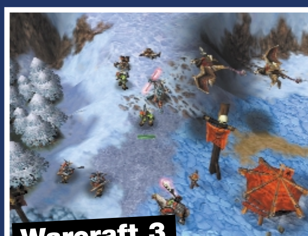
3. Commandos 2
Ich liebe Spiele, bei denen alles bis ins kleinste Detail stimmt. Commandos 2 gehört sicherlich dazu.

4. Freelancer
Endlich gibt es wieder die aus Wing Commander Eins und Zwei bekannten Grafiken im Comic-Stil zu bestaunen.

5. Quake 3 Team Arena
Weil die allabendlichen Tournament-Matches auf immer denselben Karten anfangen zu saugen. All die MODs, die im Netz herumgeistern sind zwar eine willkommene Abwechslung - trotzdem will ich neue, offizielle Maps direkt aus den heiligen Labors von iD-Software.

Mein schrägstes Messe-Erlebnis:
Freilaufende Stand-Babes, die meinen, dass man sich eigentlich auch ganz gut auf Deutsch unterhalten könnte. Argl. :)

Und noch ein Erlebnis: Wann lernt man schon jemanden per Zufall in L.A. kennen, deren Bekannte zufällig im selben Heimatörtchen wohnt? Staun!


Warcraft 3

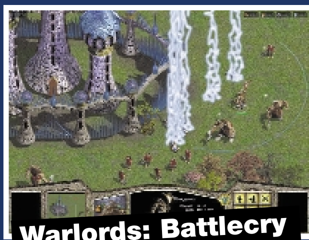
Hersteller: Blizzard/Havas
Termin: 2. Quartal 2001

Liegt es daran, dass drei Warcraft-Designer ihren Hut genommen haben? Jedenfalls erinnerten die ersten spielbaren Szenen von Warcraft 3 weitaus mehr an ein ganz normales Echtzeit-Strategiespiel als je zuvor. Und wer Blizzard kennt, weiß, dass über den Erscheinungstermin auch noch nicht das letzte Wort geschrieben wurde. **(md)**

notizen aus

Freibier!
Wer es bei der E3 auf den Gathering-of-Developers-Parkplatz schaffte, den erwartete der beste Stand der gesamten Messe. Freibier, Babes, Spiele, Spiele, Freibier, Babes und, äh, Babes, Spiele und Freibier, »lall«, und nicht zu vergessen: das Freibier. Haben wir Ihnen schon von den Babes erzählt, die zwischen den vielen interessanten Spielen das Freibier ausgeschenkt haben? Ohjemine ... jetzt wissen Sie ja, wo Sie uns auf der nächsten E3 garantiert treffen können. **(jr)**





Warlords: Battlecry

Hersteller: Strategic Studios/ SSI
Termin: Juni 2000

Eine der ältesten Echtzeit-Strategie-Serien: Die Grafik wurde vor allem bei den Zaubersprüchen verbessert. Wie einst gibt es viele Fantasy-Rassen, Untote, Zwerge oder Minotauren etwa, die sich in vier Kampagnen unentwegt bekämpfen. Neu sind ausgearbeitete Heldenfiguren, die Erfahrungspunkte erhalten und so stärker werden. **(uh)**



World War 3

Hersteller: Topware
Termin: 1. Quartal 2001

Die »Earth 2150«-Macher haben ein echtes Faible für strategische Echtzeit-Gefechte. Hier springen sich die USA, Russland und der Irak wegen Öl an den Hals, und das geschieht mit authentischem, modernem Kriegsgerät. Gerangelt wird auf einer mit Wettereffekten und Tag/Nacht-zyklen aufwartenden 3D-Karte. **(md)**



Zeus

Hersteller: Impressions/Havas
Termin: 3. Quartal 2000

Nach den Römern (»Caesar 3«) und den Ägyptern (»Pharao«) nehmen sich die Aufbauspezialisten von Impressions nun die alten Griechen zur Brust. Genau wie bei den Vorgängern siedeln Sie in Echtzeit Ihr Völkchen auf der Landkarte an und geben antike Gebäude wie Bäder, Marktplätze und Wohnhäuser in Auftrag. Wichtig sind auch Tempelanlagen, denn andernfalls überziehen die leicht erregbaren griechischen Götter ihre Untertanen mit Katastrophen wie Feuersbrünsten oder Flutwellen. Außerdem müssen Sie Ihre Siedlungen durch zuvor angeheuerte antike Helden wie Herakles oder Perseus vor legendären Ungeheuern (Hydra, Minotaurus) und Invasionen durch feindliche Völker beschützen, wie überhaupt das kriegerische Element etwas aufgepeppt wird. **(md)**



Die Siedler 4

Hersteller: Blue Byte
Termin: November 2000

Der kommende Siedlerstamm wartet mit einer noch detaillierteren Grafik auf, auch die neuerdings zoombaren Landschaften sowie die Gebäude und Wuselmännchen wirken etwas runder. Vor allem aber betritt mit dem »Dunklen Volk« eine sehr ungewöhnliche Rasse die Szene und sorgt dafür, dass die Mixtur aus wirtschaftlichem Aufbau und militärischem Schlagabtausch einen etwas kriegerischen Anstrich bekommt. Diese Destruktivlinge denken nämlich gar nicht daran, sich selber etwas aufzubauen und vergnügen sich stattdessen mit der Unfruchtbarmachung ganzer Landstriche. Wenn Sie also mit Ihren Mayas, Römern oder Wikingern ungestört expandieren wollen, dürfen Sie künftig weder den militärischen Aufbau, noch die Schulung von Zauberern vernachlässigen. **(md)**



Bundesliga Manager X

Hersteller: Software 2000
Termin: 1. Quartal 2001

Die x-te Version des Fußball-Managers verfährt nach dem Motto: »Weniger ist mehr!« Das Spielsystem wird gestrafft, die Menü-Icons ausgedünnt. Den Ketchup-Preis in den Pommesbuden am Stadion kann man auch nicht mehr festlegen. Außerdem wird die Grafik-Engine für das Stadion und das Trainingsprogramm für die Fußballspieler verbessert. **(uh)**

Gerüchteküche

- Da sich irgendein Schlauberger die Namensrechte an dem Wort **Zeus** gesichert hat, wird Impressions/Havas Interactive wahrscheinlich die deutsche Version ihrer antiken Aufbausimulation in: »Im Schatten des Olymp: Zeus« umbenennen.
- Kein Job in Kanada: Aufgrund des fehlenden Erfolgs stellte Fox Interactive seine Sport-spiel-Reihe ein.
- Wohl zum ersten Mal in ihrer Firmen-Geschichte befindet sich derzeit bei Sierra/Havas kein einziges Adventure in der Mache.
- Überraschung: **Tomb Raider** macht sich in diesem Jahr rar. Frühestens im nächsten Jahr soll Lara Croft ihren fünften Auftritt haben – dann aber mit einer völlig runderneuerten Game-Engine. **(md)**



Sovereign

Hersteller: Verant/Ubi Soft
Termin: 4. Quartal 2000

Wieder ein Onlinespiel, die Dinger vermehren sich rapide. Der Entwickler hat Erfahrung, »Everquest« stammt von ihm. Diesmal wird ein globaler Krieg simuliert, die bis zu 500 Spieler pro Welt schlüpfen in die Rolle von Territorialherrschern, die ihre Truppenkontingente möglichst vergrößern und Landstriche vom Feind erobern sollen. Dabei ist es wichtig, mit anderen Spielern eine Allianz zu bilden. Um den Überblick zu behalten, wird in eine gottähnliche Perspektive gewechselt. Der Flugzeugträger auf dem Bild wird dann kleiner als Fliegendreck. »Sovereign« ist dank seiner Mischung aus Diplomatie, Echtzeit-Strategie und den Sorgen um die Zivil-Bevölkerung ein interessanter Versuch. **(uh)**

notizen aus

Romero, Rist und die Babes

Mit John Romero ist echt gut Kirschen essen. Trotz der Daikatana-Schelte aus allen Ecken hinterließ er einen gelassenen Eindruck. Für ihn ist sein Werk einer der besten Shooter. Der Nachfolger soll auf dem bisher verwendeten Konzept aufbauen. Wir sind gespannt. Jedenfalls stapften Romero und Jochen eine halbe Stunde über die Messe,quatschten über diverse Spiele und bewerteten natürlich die Stand-Babes … **(jr)**





Pizza Connection 2

Hersteller: Software 2000
Termin: 4. Quartal 2000

Trotz seines Titels als direkte Fortsetzung von »Pizza Syndicate« anzusehen. Es gibt mehr kriminelle Möglichkeiten, die Grafik wird dem Thema angemessen entniedlicht. Schön: Die innovative Matrizen-Steuerung, bei der mit höchstens zwei Klicks zwischen 30 verschiedenen Menüs gewechselt wird. War aus Übersichtsgründen auch dringend nötig. **(uh)**





Jochen Rist

ACTION

Actionspielern geht das Futter auch in den nächsten Jahren nicht so schnell aus. Zwar sollte man dazu noch die Action-Adventures zählen, doch die konzentrierte Actionladung erhält man eben nur von einem waschechten Actiontitel. Als solche erspähten wir auf der Messe Return to Castle Wolfenstein, Halo, Star Trek: Voyager Elite Force, Tribes 2, The World is not enough, Oni, Giants und KISS Psycho Circus. Grafisch gesehen tut sich bei den beiden Knallern Giants und Halo am meisten. Ob das auch spielerisch der Fall sein wird, müssen die beiden erst noch unter Beweis stellen. Fest steht, dass Tribes 2 zumindest in Amerika einen großen Erfolg feiern wird – hier zu Lande ist die Szene jedoch noch nicht weit genug forgeschritten. Hoffentlich ändert sich das mit dem Erscheinen des zweiten Teils. Gute Chancen räumen wir Star Trek: Voyager Elite Force ein, das seinen Star-Trek-Bonus gut zu verwerten scheint. Auch die Unterwasserballerei Aqua des Ravensburger Labels Fishtank sah sehr viel versprechend aus. Für Fans von Manga-Filmen ist Oni (ebenfalls von Bungie, den Halo-Machern) ein Traumtitel.

Unsere Favoriten

- Aqua
- Giants
- Halo
- Return to Castle Wolfenstein
- The World is not enough

Return to Castle Wolfenstein

Erinnern Sie sich noch an Wolfenstein 3D? Hier kommt der Nachfolger ...

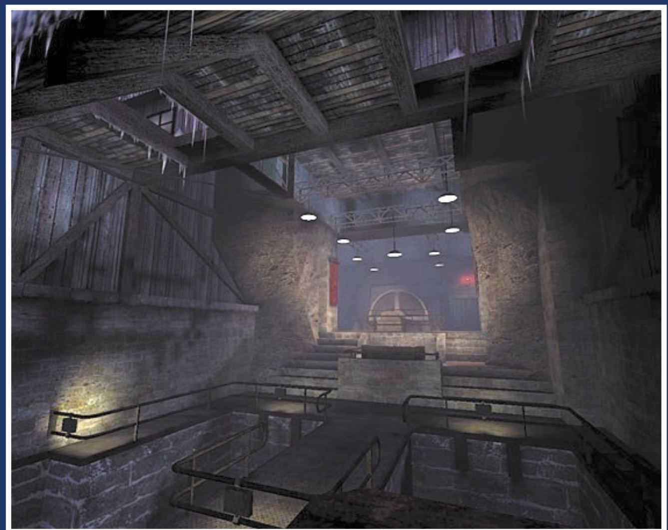
Return to Castle Wolfenstein entführt Sie (kommt Ihnen der Name William "B.J." Blazkowicz bekannt vor?) in die Zeit der dunklen Machenschaften noch düsterer Nazi-Schergen. Ein gewisser H.H. möchte die Toten wiederbeleben und daraus eine Armee der Übermenschen erschaffen. Als Programmiertrupp zeichnet Grey Matter Interactive verantwortlich, die sich aus Mitarbeitern von Xatrix Entertainment (Redneck Rampage und Kingpin) formten. Das Spiel baut auf der Q3-Engine auf, was auch sofort an den außerordentlich detaillierten Texturen und der bekannten Spielphysik auffiel. Doch Return to Castle Wolfenstein soll weniger ein Jeder-gegen-jeden oder Team-Deatchmatch-Gemetzel sein, sondern vielmehr ein Spiel für Solo-Spieler werden. In der spielbaren E3-Messeversion wurde viel Wert auf die Details gelegt. So waren die Waffen (Offizierspistole, Stab-Handgranate mit authentischem Holzgriff, MG...) und Uniformen originalgetreu nachgebildet. Als Schauplatz diente eine altdeutsche Ritterburg, in der jede Menge braunes Gesocks herumstiefelte. In einem Innenhof (dort rieselten übrigens die Schneeflocken vom Himmel) machten wir sofortigen Gebrauch einer evakuierten MG-42-Kanone. Weiterhin fiel uns die abwechslungsreiche Interaktion mit der Umgebung auf. Anfangs trugen wir noch keine Waffen – also hoben wir einfach einen Stuhl auf und warfen ihn auf die ersten heranstürmenden Gegner. Ebenso konnten wir herumstehende Objekte (Bilder, Tische, Kisten) zerbröseln. Während Sie in anderen Shootern die Laufgeschwindigkeit standardmäßig auf »always run« setzen, gibt es in RTCW noch eine Steigerung. Im Sprint-Modus nehmen Sie die Beine etwa 15 Sekunden besonders schnell in die Hand. Anschließend gehen Sie wieder normal, bis sich der Balken am unteren Bildschirmrand in den Normalzustand begeben hat. Einige Kellergewölbe, Mannschaftsräume und Offiziersstuben später fanden wir uns in der Ankunftsbucht einer Liftstation wieder. Dort hüpften wir auf die Gondel und fuhren in luftiger Höhe hinunter zur nächsten Station wo uns schon eine Abordnung im Kugelhagel willkommen hieß. Insgesamt hinterließ das Spiel einen exzellenten Ersteindruck. Wir sind sehr gespannt auf die fertige Version. **(jr)**



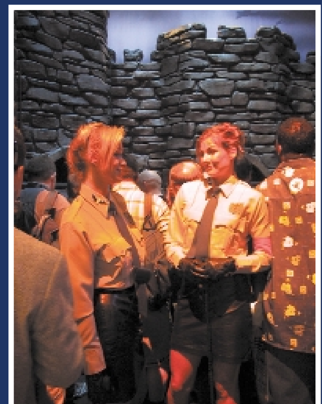
Ha, erwischt. Die Playboy-Babes mit Adrian Carmack (links) beim Mittagessen.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Grey Matter Interactive/Activision
- **Termin:** 4. Quartal 2000
- **Besonderheiten:** Originalgetreue Nachbildung der WW2-Waffen ■ Schwerpunkt auf dem Solospieler-Modus



Spion! Bleib da! In dieser Liftstation steigen Sie in eine Gondel und fahren hinab zur nächsten Station.



Nein, die Kaliber vom Wolfenstein-Stand sind keine BDM-Mädels, sondern ehemalige Playboy-Models. Leeeechz... :)


Nichts neues aus Halo-Land: Das Science-Fiction-Spiel besitzt immer noch die beste Grafik der ganzen Messe.

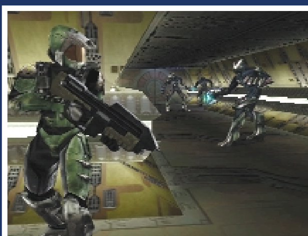
Halo

Hersteller: Bungie/Take 2
Termin: Februar 2001

Es hat sich in der Branche herumgesprochen, dass mit »Halo« zumindest ein grafischer Meilenstein auf die Computerspieler wartet. Wir konnten das an der etwa 100 Meter langen Schlange erkennen, die sich wie ein Lindwurm um den Bungie-Stand wand. Jeder wollte die Vorführung sehen, die in einem Mini-Kino alle zehn Minuten stattfand. Und man wurde in Bezug auf Animationen, Lichteffekte, der Qualität der Bodentexturen und so weiter nicht enttäuscht. Alles wie gehabt vom Feinsten und noch feiner.

In der Präsentation wurde eine sechsköpfige Spezialeinheit der Menschen gezeigt, die in eine Alien-Basis eindringt. Das Unternehmen scheitert kläglich. Die Engine ist prachtvoll genug, um abendfüllende Spielfilme zu drehen. Lediglich die Gesichter der Soldaten, die erstmals gezeigt wurden, sind noch emotionslos. Wir wissen nun, dass Aliens große Kampfpanzern haben und dass ein Scharfschützengewehr eine hervorragende Waffe für Überfälle aus dem Hinterhalt ist.

Wie sich Bungie den Spielablauf vorstellt, ist aber noch völlig unklar. Leider. Bei schlechtem Level-Design oder mieser Steuerung kann selbst die schönste Hülle nichts retten. Wir hoffen natürlich auf gute Beigaben, ob sie gut werden, können wir noch nicht beurteilen. **(uh)**


Die Ganggrafik sieht auch schöner aus als früher.



Aqua

Hersteller: Massive Development/Fishtank Int.
Termin: 3. Quartal 2000

Erinnern Sie sich noch an »Schleichfahrt«? Der deutsche Unterwasser-Actiontitel war 1996 einer der Überraschungshits der Spielebranche. Nun steht Nachfolger »Aqua« in den Startlöchern. Mit der neuen KRASS-Engine (hehe) soll die Atmosphäre von 5000 Metern unter dem Meer noch beklemmender als im Vorgänger wirken.

»Wir haben etliche Punkte verbessert, die immer wieder kritisiert wurden«, so Massive-Development-Chef Alexander Jorias. »Dazu zählt beispielsweise, dass die Dialoge nicht vorgelesen wurden.« Vor dem Missions-Design perfektionierte das Massive-Team erst die Grafik-Engine. »Wenn die Engine einmal steht, kommen wir nicht mehr in die Versuchung, für bestimmte Missionen an ihr herumzudoktern«, erklärt Jorias. **(ra)**



Battleship 2

Hersteller: Microprose/Hasbro Interactive
Termin: September 2000

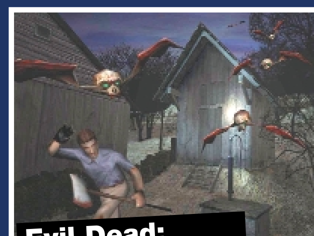
Eine Erfahrung wert: Wie der Name sagt, steuern Sie ein gewaltiges Schlachtschiff. Links und rechts befinden sich Inseln mit dickwandigen Bunkern, die Sie mit Ihren Geschütze plattmachen wie Butterwände mit 'ner Höhensonne. Ab und zu kommen auch Gegnerschlachtschiffe. Wirkte schnell und vor allem unkompliziert! **(uh)**



Delta Force: Land Warrior

Hersteller: Novalogic
Termin: 3. Quartal 2000

Voxel-Pionier Novalogic spendiert dem dritten Delta Force, verschleiernd »Delta Force: Land Warrior« genannt, endlich eine komplett neue 3D-Grafik-Engine. Wie in Taktik-Shootern (»SWAT 3«) spielen zahlreiche Level in Gebäuden. Außerdem sollen Novalogics Militär-Kontakte mehr Authentizität ins Spiel bringen. **(ra)**



Evil Dead: Hail to the king

Hersteller: Heavy Iron Studios/THQ
Termin: November 2000

Die Filme wurden alle auf den Index gesetzt, hatte Held Ash doch dieses wahnsinnige Lächeln, wo bei der BPJS-Vorsitzenden immer die Fußnägel splitterten. Ideale Voraussetzungen, um daraus ein Spiel zu machen. In »Alone in the Dark«-ähnlicher Perspektive hacken Sie sich durch alle drei Filme. **(uh)**



Frontschweine

Hersteller: Infogrames
Termin: Juni 2000

Es sieht zwar völlig anders aus, orientiert haben sich die Entwickler aber überraschenderweise am Klassiker »Worms«.

Sie steuern etliche Eber, die sechs verschiedenen Ferkel-Völkern angehören, über eine hügelige Landschaft und versuchen, die Gegnersäue auszulöschen. Ein Zeitlimit bringt zusätzliche Dramatik in die Schweinerei. **(uh)**



Giants

Hersteller: Planet Moon Studios/Virgin Int.
Termin: 3. Quartal 2000

Das farbenfrohe Action-Spektakel der »MDK«-Macher geht der Vollendung entgegen. Der Clou des Spiels: Sie dürfen sich aussuchen, welche der drei »Hauptpersonen« Sie übernehmen wollen. Die weiblichen Sea Reaper sind magisch begabt und können Angriffe vorhersehen. Dazu beschwören sie mächtige Tornados herbei. Dann: Der gewalt(täti)ge Kabuto, ursprünglich von den Sea Reapern als Leibwächter erschaffen, wendet sich gegen seine Schöpferinnen und alle anderen Lebewesen auf den 40 Inseln der Spielwelt. Die Meccaryn, eine Bande technophiler Kampfgenossen, würden sich am liebsten in den Tornados der Sea Reaper verstecken – der Konflikt ist vorprogrammiert. **(ra)**



Hitman: Codename 47

Hersteller: Ion Strom/Eidos Int.
Termin: 3. Quartal 2000

Ein typischer Vertreter der Gattung »Action-Schleicher«, sprich Strategie-Shooter ist »Hitman: Codename 47«. Darin sehen Sie die Umgebung allerdings nicht aus der Ich-Perspektive, sondern von hinten auf die Spielfigur. Den Gesichtsanimationen, der Deformation von Objekten und insbesondere den Waffen und der Physik wurden viele Programmzeilen gewidmet. **(jr)**



Infestation

Hersteller: Frontier Developments/Ubi Soft
Termin: Juni 2000

Von David Braben, dem Co-Designer von »Elite«. Wieder mal bedrohen Außerirdische die Menschheit. Dank der Hilfe von sechs verschiedenen Fahrzeugen und einer echten 3D-Engine aber sicher nicht lange. Durch die Schräg-von-hinten-Perspektive wird die Steuerung eingängiger als beim Vorläufer »V 2000«. **(uh)**



I'm going in

Hersteller: Innerloop/Eidos Int.
Termin: 3. Quartal 2000

Das große Vorbild von »I'm going in« ist eindeutig die Delta Force Reihe. Sie schlüpfen in die Rolle eines Söldners, der in bester Ego-Shooter-Manier in eine russische Basis eindringt und dort so unauffällig wie möglich aufräumt. Unterwegs machen Sie eifrig Gebrauch von ihren diebischen Fähigkeiten, hacken sich in feindliche Computersysteme und sabotieren herrenlose Maschinen. Damit es auch ordentlich rumpelt im gegnerischen Hort, dürfen Sie über einen PDA die Luftunterstützung herbeirufen. Nach den Napalmbomben dürfte dann selbst in Sibirien die Temperatur zumindest vorübergehend ansteigen. Bei den Waffen hielten sich die Innerloop-Jungs so gut es ging an real existierende Modelle. **(jr)**



Mech Warrior

Hersteller: FASA Interactive/Microsoft
Termin: 4. Quartal 2000

Kein Druckfehler: Die »4« ist aus dem »Mech Warrior«-Titel verschwunden. Wie heißt dann bloß der etwaige Nachfolger? Nur noch »Mech«? Egal: Wie schon in PC Player 5/2000 berichtet, wollen Sie als letzter Vertreter Ihres Clans den Mord an Ihrem Vater rächen und Ihren besetzten Planeten zurückerobern. Ein vereinfachtes Bedien-Interface hilft Ihnen dabei, in über 30 Missionen werden satte 21 Mechs, sieben davon wurden noch nie für ein Spiel umgesetzt, mit den allerneuesten Waffensystemen ausgerüstet. Zu den Einsätzen gehören Nachtkämpfe, das Stürmen eines Palastes, ein Zweikampf mit einem Schlachtschiff und der Abschuss eines Versorgungsschiffes. **(ra)**



KISS Psycho Circus

Hersteller: Third Law/Take 2
Termin: Juli 2000

Jedem Gruppenmitglied der Rockgruppe wird eine Farbe und ein Element zugeordnet, der Dämon (Gene Simmons) etwa steht für Rot und Feuer. Nacheinander schlüpfen Sie in die Rolle eines jeden und rüsten sich für den Endkampf gegen das »Nightmare Child«. Kiss besaß die widerwärtigsten Gegner der gesamten Messe: Ein Extrem-Bizarr-Shooter. **(uh)**



Loose Cannon

Hersteller: Digital Anvil/Microsoft
Termin: 1. Quartal 2001

Colt Seavers in der Zukunft: Als Kopfgeldjäger jagen Sie anno 2016 im Auto und zu Fuß durch San Francisco, Los Angeles, New York und weitere Städte, die im Spielverlauf dazukommen. Grafik und Missionsdesign des von Tony »Crusader« Zurovec entwickelten Titels sind beeindruckend – dieses Spiel hat das Zeug zum Hit. **(ra)**



Oni

Hersteller: Bungie/Take 2
Termin: Oktober 2000

Das Bungie neben »Halo« auch noch an einer Mischung aus 3D-Shooter und Prügelspiel arbeitet, dürften die meisten übersehen haben. Konoko, die weibliche Heldin, wird nicht von der revolutionären Grafik-Engine begleitet, die den Vorzeigetitel auszeichnet, ist aber einen Blick wert.

Als knallschöne und ebenso harte Regierungsagentin lebt Konoko im Jahr 2032 und arbeitet gegen ein kriminelles Syndikat. Jede Waffe, die sie einsetzt, hat nur einen begrenzten Munitionsvorrat. Geht der zur Neige, bedient sie sich bei ihren Gegnern. Diese Entwaffnungs-Animationen sehen sehr gesund aus, beachten sie hierzu die obige Dehnübung. In den insgesamt 17 Leveln bekommt Konoko so von der Pistole bis hin zu Raketenwerfern alles in die Finger. **(uh)**



Max Payne

Hersteller: Remedy/Take 2
Termin: 1. Quartal 2001

New York im 21. Jahrhundert. Max Payne, der Protagonist, ist so hart, dass jedesmal, wenn er einen Gegner erschießt, eine kurze Zeitverzögerung einsetzt (siehe auch Messevideo). Durch diesen Effekt wird ein ganz eigenartiger, erregender Rhythmus erzeugt, der das handwerklich perfekte Spiel (mit eigener Engine) aus der Masse der Actiontitel hervorhebt. **(uh)**



Panty Raider

Hersteller: Simon & Schuster Int.
Termin: 2. Quartal 2000

Damit Sie uns auch glauben, was im Intro unserer Spieletest-Abteilung auf Seite 96 steht, hier das Beweisfoto: In »Panty Raider« müssen Sie als ein gewisser Nelson diverse Supermodels in ihrer Unterwäsche ablichten – für ein Alien-Trio, das andernfalls die Erde planiert. Trash? Ohne Ende! Entsprechend groß war das Interesse. **(ra)**



ST Voyager: Elite Force

Hersteller: Raven Software/Activision
Termin: 3. Quartal 2000

Brian Raffel, Chef von Raven Software, freut sich: »Elite Force«, der erste 3D-Action-Titel aus dem »Star Trek: Voyager«-Universum, ist so gut wie fertig. Nach einigen Feinarbeiten geht das Spiel eher weg vom reinen Shooter hin zum Action-Adventure. Und: In der deutschen Version hören Sie alle Serien-Sprecher. **(ra)**

The World is not enough

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 4. Quartal 2000

Nach dreitägiger Dauerberieselung können sämtliche Electronic-Arts-Mitarbeiter garantiert keine Bond-Filme mehr sehen. Wir freuen uns umso mehr auf den ersten 007-Shooter mit der »Quake 3«-Grafik-Engine und schielen nicht mehr neidisch auf »Goldeneye« für den N64. Ein großes Preview finden Sie in Ausgabe 6/2000. **(ra)**



Star Trek: Bridge Commander

Hersteller: Totally Games/ Activision
Termin: 1. Quartal 2001

Eben noch bei LucasArts, jetzt auf der Activision-Showbühne: Das Totally-Games-Team um Larry Holland (»X-Wing«-Serie) bastelt an »Star Trek: Bridge Commander«, einer Art »Starfleet Academy« mit Captain Picard und seiner Crew, die Sie gesund und munter durch einzelne Missionen bringen müssen. Zwar befand sich das Spiel noch in einem sehr frühen Stadium (erscheint schließlich auch erst nächstes Jahr), doch wir konnten schon einen ersten Rundgang über die Brücke machen und ein paar kleinere Raumkämpfe bestaunen. Ob die Betonung in Bridge Commander letztendlich mehr auf Action oder realistischen Simulationsaspekten liegt, bleibt abzuwarten. **(ra)**



Autsch. Das Kamikaze-Bombe schickt eine Explosion los, die 200 Hitpoints abzieht.

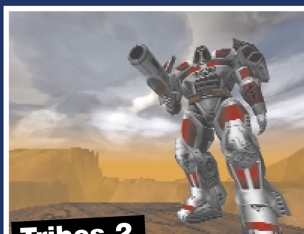
Quake 3: Team Arena

Hersteller: Id Software/ Activision
Termin: 3. Quartal 2000



Die Chaingun ist wieder da. Allerdings ist die Munition dafür nur sehr spärlich vorhanden.

Während bei früheren Quake-Titeln die Mission Packs noch von Raven Software und anderen externen Programmiertrupps verwirklicht wurden, kommt nun der Mission Pack zu Quake 3 direkt von iD-Software. Grob gesehen enthält »Team Arena« zwölf neue Level, vier neue Power-Ups, drei neue Waffen, zwei neue Deathmatch-Models, neue Team-Models und ein individuell einstellbares Head-Up-Display. Drei neue Waffen dürften auch schon aus vorherigen Teilen bekannt sein: Erstens kehrt die beliebte Nailgun zurück, die ihre Projektile in einem Paket auf einmal abschickt. Auch die Chaingun ist wieder mit von der Partie. Zu guter Letzt sehen Sie den Minenwerfer (Proximity Mine Launcher) wieder, mit dem Sie den Weg ihrer Feinde mit Minen zukleistern. Wichtigster Bestandteil des Mission Packs sind hingegen die beiden neuen Spiel-Modi: »Harvester« und »Overload«. Im Modus Harvester taucht nach dem Ableben eines Gegners in der Mitte ihrer Basis ein Schädel auf. Diesen müssen Sie vor ihren Gegnern beschützen und schließlich in einen Sammeltopf in der gegnerischen Basis werfen. Im Overload-Modus beschützt jede Mannschaft einen Totenkopf, der 4500 Schadenspunkte aushält. Ist der gegnerische Kopf zerstört, gibt's einen Punkt aufs Teamkonto. **(jr)**



Tribes 2

Hersteller: Dynamix/Havas
Termin: 3. Quartal 2000

Eine brandneue Grafik-Engine bringt den vielversprechenden Action-Shooter nicht nur auf Trab, sondern erlaubt auch das einfache Editieren eigener Landschaften. Außerdem gibt´s natürlich neue Waffen, Missionen, Fahrzeuge, erweiterte Mehrspieler-Optionen sowie Trainingscamps und Kampagnen für Grünschnäbel und Solisten. **(md)**



Unreal 2

Hersteller: Epic Games/ Infogrames
Termin: 2. Quartal 2001

Technologie-Demo der Unreal-2-Engine: Ein Mann lehnt an der Wand und schaut uns leidend an, anstatt sich über seine circa 3 700 Polygone zu freuen. Sehr lebensecht. Über die Bitte, doch ein paar Screenshots rauszurücken, mussten Vize-Präsident Mark Rein und Programmierer Steve Polge (links) herzlich lachen. Zu schade. **(uh)**



V.I.P.

Firma: Kalisto/Ubi Soft
Termin: November 2000

Als Pamela Anderson beschützen Sie in 30 Leveln ebenso viele Schnösel, die dringend einen Leibwächter benötigen. Pam kann laufen, schießen und mit dem Hintern wackeln. Bei besonders ausgebufften Gegnern hilft ihre Striptease-Power. Keine Screenshots: Die müssen erst von Pams Filmgesellschaft genehmigt werden, was dauert. Kein Vertrauen ins Spiel? **(uh)**



Warriors of Might and Magic

Hersteller: 3DO
Termin: 3. Quartal 2000

»Crusaders of Might and Magic« war der erste Versuch, aus einer Rollenspiel-Serie ein Actionspiel zu machen. Jetzt nimmt 3DO einen neuen Anlauf. Aus den Fehlern des Vorgängers (ereignisloses Umherlaufen) will man gelernt haben, nun soll es eine groß angelegte Hintergrundgeschichte und mehr Abwechslung geben. **(uh)**

American McGee's Alice

SPIELFAKTEN


VIDEO AUF CD A

- **Hersteller:** Rogue Entertainment/Electronic Arts
- **Termin:** 3. Quartal 2000
- **Besonderheiten:** Spiel zum Buch ■ Aussergewöhnliches Leveldesign ■ Nutzt »Quake 3«-Engine

Tür an Tür mit Alice – der legendäre »Quake«-Leveldesigner American McGee besucht das Wunderland.

Lange haben wir genörgelt, dass Electronic Arts sich immer mehr auf Fortsetzungen verlegt und keine originellen Ideen mehr kultiviert: »American McGee's Alice« widerspricht dieser These entschieden. Besagter American McGee hat nicht nur einen seltsamen Vornamen (wie würde wohl »Deutscher Austinat« klingen?), sondern auch ein Händchen fürs Level-Design. 3D-Shooter-Experten erinnern sich an zahlreiche lavahaltige Abschnitte aus »Doom« und »Quake« aus seiner Fertigung. Doch irgendwann kann der härteste Bursche keine Shooter mehr sehen – McGee verließ id Software und schnappte sich eins der wohl bekanntesten Kinderbücher, um es in ein Action-Adventure zu verpacken: Lewis Carrolls »Alice im Wunderland«l.

Doch so ganz kann American seine Wurzeln nicht verleugnen, denn für die wahrlich abgefahrene Wunderland-Grafik kommt die »Quake 3«-Engine zum Einsatz. Bei der Vorführung hinter geschlossenen Türen, an der Sie in Form eines Videos auf unserer Heft-CD teilnehmen können, kamen wir uns wie bei einer surrealistischen Performance vor. In einem grellbunt strudelnden Wurmloch bricht ein ganzer Level auseinander, den Alice mit gezielten Sprüngen überqueren muß. In einem Park kämpft sie gegen riesige Frösche und Ameisen, die mit schweren Felsbrocken nach ihr werfen.



Wer sagt, dass Helden immer nur Kerle sein müssen? Alice gibt der Herzkönigin jede Menge Saures.



Alice im Grünen: Mit dabei sind ihre alten Freunde, der Märzhase und die Grinsekatze.

Thematisch geht es darum, dass eine deutlich ältere Alice ins Wunderland zurückkehrt, um der durchgeknallten Herzkönigen das Handwerk zu legen. Ihre alten Freunde, der Märzhase oder die Grinsekatze stehen ihr wie schon im Buch gegen die Schergen der Königin treu zur Seite. Über 30 dieser eigenständigen Persönlichkeiten begegnet Alice bei ihrer Reise durch das Wunderland. In manchen der rund 15 Leveln wirkt Alice im Vergleich zur Umgebung wie ein Zwerg, in anderen dafür wie eine Riesin. Nicht nur uns gefiel das Spiel ausgesprochen gut: Auch zahlreiche amerikanische Kollegen kürten es zum Action-Adventure der E3. Hoffentlich wird der Titel nicht zu abgedreht für den Massenmarkt, damit sich Electronic Arts nicht doch wieder auf den x-ten FIFA- oder NHL-Aufguss konzentriert. **(ra)**



Glauben Sie uns: Diese schwebende Plattform mit den Häschern der Königin sieht in Bewegung unglaublich aus.



Roland Austinat



ACTION-ADVENTURES & GESCHICKLICHKEITSSPIELE

Action-Adventures entwickeln sich mehr und mehr zum Genre-Schmelztiegel. Neben den klassischen Action- und Adventure-Elementen bedienen sich die Designer kräftig bei Rollenspielen (»Deus Ex«, »Clive Barker's Undying«) und 3D-Shootern wieder (»Clive Barker's Undying«). Statt einer Lara-Kamera, die der Hauptperson dicht auf den Fersen bleibt, besitzen immer mehr Spiele eine Ego-Perspektive. In der lässt sich eine fremde Welt realistischer simulieren – wir sehen uns selbst ja auch nicht von aussen.

Klassische Geschicklichkeitsspiele gibt's für PCs immer weniger. Freunde dieses Untergenres sind mit einer Konsole besser beraten, es sei denn, ihnen reichen die Disney-Filmumsetzugen oder Ubi Softs indirekter »Rayman«-Nachfolger »Evil Island«. Unser Tipp für alle Hüpf-und-Spring-Freunde: Bis zum Erscheinen der X-Box im nächsten Jahr warten und bis dahin eine PlayStation (ohne »2«) kaufen. Dafür gibt es auch schon so wunderbare Rollenspiele von Squaresoft ...

Unsere Favoriten

- Alone in the Dark: The new Nightmare
- American McGee's Alice
- Metal Gear Solid
- Oddworld: Munch's Oddysee
- X-Com: Alliance



Buffy the Vampire Slayer

Hersteller: The Collective/ Fox Interactive
Termin: 4. Quartal 2000

Leider konnten wir Buffy-Darstellerin Sarah Michelle Gellar nirgendwo auf der Messe entdecken – dafür tobten zwei Vampire in zerfallenen Klamotten am Stand von Fox Interactive herum. Buffy geht im Spiel an serienbekannten Schauplätzen auf Vampirjagd und übt sich in der Kunst der Selbstverteidigung. **(ra)**

Deus Ex

Hersteller: Ion Strom/Eidos Int.
Termin: 3. Quartal 2000

Was bei diesem Spiel als Erstes auffällt, ist die Verwandtschaft der Engine zu »System Shock 2«. Auch in »Deus Ex« managen Sie Ihre Ausrüstung, Waffen und Missionsparameter über ein HUD-Display. Ob Sie vorsichtig, halsbrecherisch oder diplomatisch vorgehen, bleibt Ihnen überlassen – alle Wege zum Ziel sind erlaubt, ohne dass der Spieler plötzlich in einer Sackgasse steht. **(jr)**

Clive Barker's Undying

Hersteller: Dreamworks Int./ Electronic Arts
Termin: 3. Quartal 2000

Irischer Winter: Magnus Wolfram wird vom alten Jeremiah auf dessen Anwesen nach Irland gerufen. Jeremiah braucht Hilfe, denn seine vier untoten Brüder wollen auch ihn ins Schattenreich holen, um damit einen mächtigen Fluch loszulassen. Der magiebegabte Magnus erforscht auf der Suche nach den Brüdern zehn verschiedene Orte wie eine verfallene Abtei, einen alten Piratenschlupfwinkel oder ein düsteres Höhlensystem. Mit der linken Hand bedient er acht Waffen, mit der rechten aktiviert Magnus 16 Zaubersprüche. Die Grafik steuert die »Unreal Tournament«-Engine bei, die Geschichte des Action-Adventures schrieb der englische Grusel-Autor Clive Barker, der seinen Namen prompt im Spieletitel verewigt fand. **(ra)**



Dragon Riders

Hersteller: Grolier/Ubi Soft
Termin: 4. Quartal 2000

Anne McCaffrey schrieb die »Drachenreiter von Pern« ursprünglich, um gegen die unrealistische Darstellung der Frau in Fantasyromanen zu protestieren. Davon ist im Computerspiel nicht mehr allzu viel übrig geblieben. Sie steuern den männlichen Drachenbändiger D'knor, der eine tödliche Krankheit eindämmen will, die sich im Land ausbreitet. Dabei begleiten ihn gleich zwei Echsen: Ein brauner Riese, gut zwanzig Mal so groß wie D'knor, und ein kleiner, grüner Drache, der immer um seinen Kopf herumflattert und ihm Tipps gibt. Die kann D'knor gebrauchen: Die Welt ist groß und der Feinde sind viele. Zwischendurch führt er Gespräche mit der Bevölkerung. **(uh)**

Alone in the Dark: The new Nightmare

Carnbys Begleiterin Aline fürchtet sich nicht im Dunkeln.

Hersteller: Darkworks/ Infogrames
Termin: 4. Quartal 2000

Von Demo-Programmierern zur großen Hoffnung: Darkworks hat noch kein einziges Spiel entwickelt, ein Bewerbungs-Demo mit dem Namen »1906« überzeugte die Verantwortlichen aber dermaßen, dass inzwischen ein 70 Personen großes Team an der Fortsetzung des Klassikers arbeitet.

Anders als früher steht diesmal der Adventure-Aspekt im Vordergrund. Dazu wird eine großangelegte, geheime Story entwickelt, die in Echtzeit im Hintergrund abläuft. Wie das im Einzelnen aussehen soll, bleibt abzuwarten. Die Präsentation machte auf jeden Fall Lust auf mehr: Tiefdunkle Räume, die nur von einer Taschenlampe erhellt werden, knarzende Holzdielen und tiefe Bässe als Begleitmusik im Hintergrund verfehlen ihre Wirkung nicht, wenn sie von solch gelungener Grafik begleitet werden. Bei den neuen Alpträumen wird im Spiel öfters zwischen den beiden Hauptfiguren gewechselt: Neben Carnby, der nun für eine geheime Regierungsabteilung arbeitet, steuern Sie auch die Altertumsstudentin Aline. Nervös werden im Dunkeln alle beide. **(uh)**



Der moderne Edward Carnby.



Mann gegen Spinne: Wer zieht schneller?

rolands Top-Fünf



1. Freelancer
Am liebsten hätte ich mir Chris Roberts' Vorführung einen ganzen Tag lang angesehen – leider gab's noch ein paar andere Spiele auf der E3 …

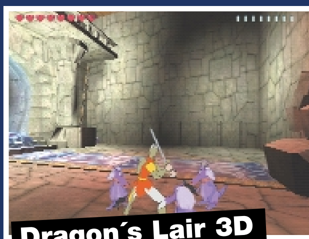
2. Oddworld
Munch's Oddysee: Ein Action-Adventure im Hollywood-Look – kaum ein Spiel ist so durchdacht und feingeschliffen wie der neueste Oddworld-Teil.

3.Dungeon Siege
Warum hat vorher noch keiner so geniale Ideen wie den Geld-zurück-Umtausch und die Packesel gehabt? Oder es geschafft, bei einem Rollenspiel völlig ohne Ladezeiten auszukommen?
Antworten an ra@pcplayer.de.

4. American McGee's Alice
Ein Action-Adventure mit der »Quake 3«-Engine? Geht das? Und ob – so gut sah lange keins mehr aus.

5. Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (PS2)
Besuchermengen verstopften bei jeder Präsentation Gänge und den benachbarten Microsoft-Stand.

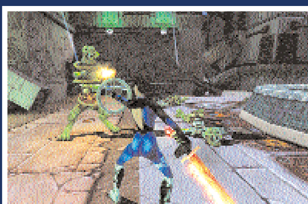
Mein schrägstes Messe-Erlebnis:
Der »Stand« der Gathering of Developers. Erst hatte ich meinen Ausweis nicht dabei (Eintritt nur ab 21), dann sprach mich einer der Begrüßungs-Babes auf Deutsch (!) an.



Dragon´s Lair 3D

Hersteller: Blue Byte
Termin: 1. Quartal 2001

Im Nachfolger des 17 Jahre alten 3D-Action-Adventures steuern Sie den gelenkigen Ritter Dirk durch eine Trickfilmwelt, die an Disney-Produktionen erinnert. Sie erforschen satte 16 Umgebungen, sammeln Gegenstände auf, bekriegen 30 Monstersorten und werden Zeuge von zahllosen, automatisch ablaufenden Zeichentrick-Sequenzen. **(md)**



Heavy Metal: F.A.K.K. 2

Hersteller: Ritual Ent./Take 2
Termin: 3. Quartal 2000

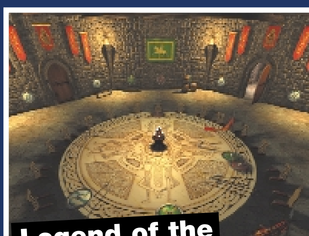
Wer Porno-Königin Julie Strain als Vorbild für die Spielfigur nimmt, gerät in Gefahr, allein auf ihren ausladenden Sexappeal zu bauen. Ritual passiert das bestimmt nicht. Dazu ist die verwendete Engine einfach zu gut (Quake 3), sind die Level zu abwechslungsreich und die End- und Zwischengegner zu gewaltig: Für mich ein echtes Messe-Highlight. **(uh)**



Metal Gear Solid

Hersteller: Konami/Microsoft
Termin: 2. Quartal 2000

Bislang war »Metal Gear Solid« (MGS) einer der Gründe für den Kauf einer PlayStation. Durch eine Kooperation zwischen Microsoft und Konami erscheint das spannende Action-Adventure nun auch für den PC. Spezialagent Solid Snake muss in eine Raketenbasis in Alaska eindringen. Dort drohen Terroristen mit einem nuklearen Chaos. Anfangs nur mit einem Fernglas bestückt, schnappt sich Snake später diverse Waffen und Ausrüstungsgegenstände. Wie im »Thief«-Duo ist leises, unauffälliges Vorgehen erstes Gebot. Die PC-Version von MGS enthält als Bonus die über 300 Trainingsmission des separat verkauften »MGS: VR Missions« sowie einen Ego-Perspektiven-Modus, den es sonst nur in der japanischen Fassung gab. **(ra)**



Legend of the Round Table

Hersteller: Cryo
Termin: 2001

Cryo stellte gleich zwei Projekte vor, deren deutsche Titel noch nicht feststehen. Zum einen dürfen Sie sich als Ritter am Aufbau von König Arthurs Tafelrunde beteiligen. (Überraschung: im Bild die besagte Runde.) Das zweite Spiel wird sich mit dem berüchtigten Casanova beschäftigen – etwas Erotik ist garantiert. Olala. **(uh)**

notizen aus

Hot stepping Babes

Der Tag vor Messebeginn war für Einkäufe und Stadtbummel reserviert. Auf dem Bootsteg in der Nähe des Santa Monica Boulevards machten wir eine Spielhölle ausfindig. Der Automat im Bild heißt übrigens »Dance Dance Revolution«. Dort tanzten zwei Mädels derart professionell auf den Bodenplatten zu Disco-House-Musik herum, dass es Roland und Jochen glatt die Sprache verschlug. Seitdem murmelt Jochen immer: »Dreamcast-Bodenplatte-haben-muss«. **(jr)**





Eine typische geheime Basis mitsamt einem typischen, geheimen Nuklearbomben-Transporter.

In cold blood

Hersteller: Revolution/Ubi Soft
Termin: 3. Quartal 2000

Wer die Adventure-Reihe »Baphomets Fluch« noch kennt, der merke auf: Das damalige Entwicklerteam Revolution macht erneut von sich reden. Als Hintergrund dient diesmal allerdings keine windelweiche Drogenringgeschichte, sondern ein kurz bevorstehender, handfester Atomkrieg. Gar nicht mal unrealistisch: Zwischen der alten Supermacht USA und der aufstrebenden neuen Supermacht China ist es zu tiefen Zerwürfnissen gekommen, seit ein amerikanischer Agent spurlos verschwunden ist. Als neutraler Engländer John Cord sollen Sie die Sachlage klären.

Gespräche sind wie ehedem wichtig. Neu hinzugekommen ist eine rüde Attitüde, die bei Baphomets Fluch noch undenkbar war. Wer bei John Cord nicht spurt, bekommt ruck, zuck seine Pistole zwischen die Rippen. Feuergefechte zwischen Ihnen und Wachsoldaten sind möglich; den meisten Kämpfen können Sie aber entgehen, wenn Sie sich geschickt anstellen und Rätsel lösen. Allein mit Gewalt kommt man jedenfalls nicht weit, denn im Vordergrund scheint immer noch der Adventure-Aspekt zu stehen. **(uh)**



Seilbahn-Klettereien machen dem englischen Geheimagenten wenig aus.



No one lives forever

Hersteller: Monolith/ Fox Interactive
Termin: 4. Quartal 2000

»No one lives forever« verspricht, ein Austin-Powers-Film zum Mitspielen zu werden – mit einer weiblichen Hauptdarstellerin. Auf der Suche nach den Drahtziehern einer Verschwörung, die die ganze Welt bedroht, reist Agent Archer nach Marokko, Deutschland, England, in die französischen Alpen, die Karibik und – halten Sie sich fest – zu einer russischen Raumstation. In einem der Level müssen Sie wie weiland 007 ohne Fallschirm aus einem Flugzeug springen und sich das rettende Objekt vom Rücken eines Schurken besorgen. Bizarre Waffen und Gimmicks wie einen robotischer Hund, explodierender Lippenstift und tödliches Säure-Parfüm hätte Bond-Ausstatter Q gerne in seiner Sammlung gehabt. **(ra)**



Rune

Hersteller: Humanhead Studios/Take 2
Termin: August 2000

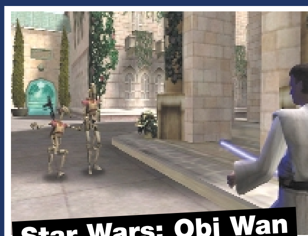
Das Wikingergemetzel nähert sich seiner Vollendung. Basis: Die Unreal-Engine. Held: Besonders blutdürstiger Raufbold, der sich an Met stärkt, nur den Nahkampf beherrscht und sich mit einem Schild schützt. Und die Gegner: Beeindruckend animierte und ganz besonders gewaltbereite Monster nordischer Sagen. **(uh)**

notizen aus

Planet der Babes

Die absolut süßesten Honigkuchen-Sahnetörtchen-Babes gab es am »Planet of the Babes«-, äh »Planet of the Apes«-Stand zu sehen. Dauernd wurden sie umringt von Redakteurs- und Aussteller-Heerscharen, die sich erst nach längerer Staun- und Hechelphase zu einem gemeinsamen Foto mit den beiden Schönheiten entscheiden konnten. **(jr)**

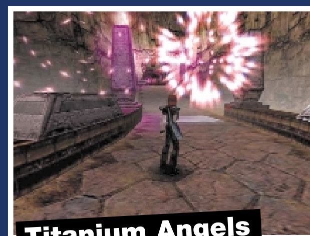




Star Wars: Obi Wan

Hersteller: LucasArts/THQ
Termin: September 2000

Bei LucasArts trafen wir Justin Chin, den Chef-Entwickler von »Jedi Knight«, der von seinen Nachfolgern virtuelle Mehrspieler-Prügel bezog. Auf unserem Messe-Video sehen Sie Ausschnitte dieses Duells, allerdings noch mit Jedi Knight betitelt. Peinlich, peinlich. Aggresionen konnte Chin danach im Single-Player-Modus loswerden: Grafik gut, K.I. noch schwach. **(uh)**



Titanium Angels

Hersteller: Möbius/SCi
Termin: 4. Quartal 2000

Mit ihrem halborganischen Fahrzeug Titan geht Kopfgeldjägerin Carmen Blake auf die Suche nach dem Westentaschendiktator Elegia Furie. Sie dürfen in bester »Tomb Raider«-Manier sowohl Carmen als auch ihr Fahrzeug steuern, die neuartige Revelations-Engine sorgt für kurvenreiche Oberflächen und für runde Objekte sowie dynamische Detailmengen. **(ra)**

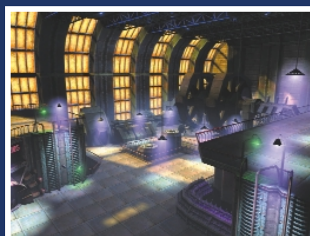


Kein Witz: Dieser Slig-Wachposten besteht ebenso ...

Oddworld: Munch's Oddysee

Hersteller: Oddworld Inhabitants/Infogrames
Termin: 2. Quartal 2001

In einem kleinen Kabuff am Infogrames-Stand führte Oddworld-Mastermind Lorne Lanning die neuesten Tricks aus »Munch's Oddysee« vor, die das Spiel meilenweit aus dem Action-Adventure-Einerlei herausheben. Um Sie in der schönen neuen 3D-Welt nicht zu verwirren, schwenkt die Kamera automatisch und butterweich in die bestmögliche Position um. Kein wildes Hin- und Hergewechsel, man fühlt sich wie der Hauptdarsteller in einem Hollywood-Streifen. Eine »Cruise Control« genannte Funktion verhindert, dass Abe & Co. wie in den allermeisten Action-Adventures immer im falschen Moment an einer Kante hängen bleiben: Sie prallen wie von Mini-Magneten abgestoßen von Hindernissen ab, können auf Wunsch natürlich trotzdem direkt an eine Wand gesteuert werden.



... wie diese Fabrikhalle aus reiner Spielgrafik.

Zwar haben die Oddworldler bei der Entwicklung zuerst die PlayStation2 im Kopf, doch nicht um jeden Preis: »Besonders die fehlende Kantenglättung (Anti-Aliasing) der Grafik ist ein echter Schwachpunkt«, so Lanning. »Doch das ist Sonys Problem – wir kümmern uns ausschließlich ums Spieldesign.« Und was, wenn Sony keine Lösung findet? »Dann gibt es ja noch andere Konsolen – zum Beispiel die X-Box«, antwortet Lanning. Und natürlich die versprochene PC-Fassung ... **(ra)**



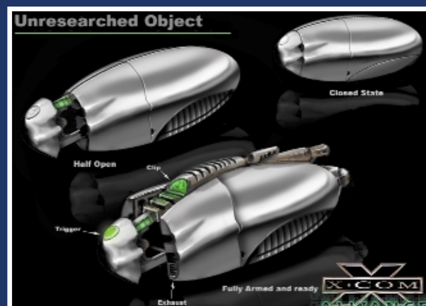
Das Alien in der Bildmitte ist auf der Strecke geblieben. Doch unsere Leute bleiben vorsichtig.

X-Com Alliance

Hersteller: Microprose/Hasbro Interactive
Termin: November 2000

Die altehrwürdige X-Com-Reihe ist kaum wiederzuerkennen. Sie kämpfen zwar nach wie vor in einer Spezialeinheit gegen hyperaktive Außerirdische, aus dem rundenbasierten Strategiespiel ist aber ein grafisch opulenter Titel in Ego-Perspektive und Echtzeit geworden. Als Basis dient wieder die Unreal-Engine, starke Modifikationen lassen aber wenig von ihr übrig.

Sie steuern einen Soldaten der Alien-Abwehreinheit, Ihre bis zu drei Begleiter werden vom Computer übernommen. Vor Beginn einer Mission wählen Sie die gewünschten Begleiter aus, es gibt Ärzte, Techniker und andere Spezialisten. Größte Fortschritte versprechen die Entwickler bei der Intelligenz der Teammitglieder. Bei der Vorführung war deutlich zu erkennen, wie echt sich die Kumpels verhalten: Ängstlich spähen sie in alle Richtungen, reagieren unter Streß verzögert oder befolgen zu gefährliche Befehle überhaupt nicht. Bewähren Sie sich als Teamchef, steigt das Vertrauen der Männer in Ihre Befehle. **(uh)**



Die vom Außerirdischen erbeutete Waffe wird im Labor untersucht.



Buzz Lightyear of Star Command

Hersteller: Disney Interactive
Termin: 4. Quartal 2000

Disney gibt nicht auf: Nach der etwas enttäuschenden »Toy Story 2« geht Star-Command-Held Buzz Lightyear wieder an den Start. Passend zur gleichnamigen TV-Zeichentrickserie, die in den USA im Herbst startet, kämpft Buzz in 3D-Leveln gegen Imperator Zerg und seine Zergen, ehh, Schergen. Möge die Steuerung mit ihm sein. **(ra)**



Gift

Hersteller: Cryo
Termin: 4. Quartal 2000

Was Rayman bei Ubi Soft schon ist, soll »Gift« bei Cryo noch werden: ein Sympathieträger. Der ulkige Kampf-Gnom mit der roten Haut und den gelben Augen hüpft durch eine gar nicht mal üble Grafik-Engine und kämpft gegen seinen Erzfeind, den schwarzen Schatten der Nacht. Gifts bester Verbündeter ist sein unscheinbarer, magischer Stab. **(uh)**



ST: DS9 – The Fallen

Hersteller: The Collective/ Simon & Schuster Int.
Termin: 3. Quartal 2000

Die Propheten, die geheimnisvollen Bewohner des Wurmlochs, verstießen einst die üblen Pah-Wraith aus ihrer Mitte. Inzwischen hat sich unter den Bajoranern ein Kult formiert, der diese Wesen mit Hilfe von drei roten Sphären befreien und auf die Propheten hetzen will. Als Captain Sisko, Major Kira oder Lt. Cmdr. Worf versuchen Sie das natürlich zu verhindern. Mit Hilfe der »Unreal Tournament«-Grafik-Engine bilden die Designer altbekannte Serienschauplätze nach und präsentieren außerdem einige komplett neue Umgebungen, die für jede Hauptfigur anders aussehen sollen. Kira & Co. sollen durch eine spezielle Animationstechnik besonders lebensecht umherwandeln. **(ra)**



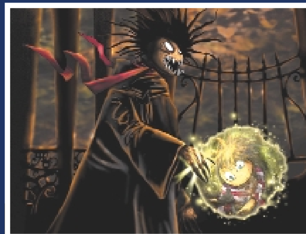
So lieb der Held auch ausschauen mag, die Gegner sind so hässlich wie gehässig.

Evil Twin

Hersteller: In Utero/Ubi Soft
Termin: 4. Quartal 2000

Ubi Soft besitzt große Erfahrung (»Rayman 2«, »Tonic Trouble«) bei der Entwicklung anspruchsvoller Geschicklichkeitsspiele. Diese Tradition soll nun das Waisenkind Cyprien fortsetzen. Der ist noch ein Knabe, aber dennoch schon mit Superkräften ausgestattet. Im Kampf gegen seinen teuflischen Zwillingsbruder erforscht er acht große Inseln, auf denen mehr als 100 verschiedene Charaktere leben. Auf den ersten Blick besitzt »Evil Twin« wieder den typischen Ubi-Soft-Knuddellook, tatsächlich aber ist das Spiel erheblich düsterer und nicht allein für Kinder gemacht. Horrorsequenzen, die sich an alte Schwarzweißfilme anlehnen, lockern ebenso auf wie eine Ich-Perspektive, in der Sie per Schleuder um sich schießen. Zeitlupen-Effekte, echtes 3D, sehr große und hübsch animierte Zwischengegner, sieht gut aus. Ubi Soft bezeichnet diesen Titel als sein anspruchsvollstes Produkt des Jahres. Dennoch bleibt abzuwarten, ob der Nerv der PC-Spieler getroffen wird. **(uh)**

Und dies ist Cyprien, der gute Zwilling.



Warum heißt es teuflischer Zwilling? Nun, das ist der böse Zwilling.



Pac Man

Hersteller: Atari/Hasbro Interactive
Termin: Oktober 2000

Pac Man Revival-Time. Nachdem bereits das Big-Brother-Spiel das alte Konzept nutzt, versucht sich nun der Originalhersteller. Zur 3D-Umgebung und fünf verschiedenen Grafikstilen (etwa klassisch, Dschungel oder Zukunft) gesellt sich sogar eine Hintergrundgeschichte. Wie wohl das Thema Pillenschlucken in eine Story paßt? **(uh)**



Startopia

Hersteller: Mucky Foot/Eidos
Termin: 4. Quartal 2000

In »Startopia« schlüpfen Sie in die Rolle eines Donut-Managers. Moment – Donunt? Richtig gelesen. Auf einem so geformten Planeten spielen Sie Gott in bester Populous-Manier. Dabei gilt es, möglichst viele Rassen von Ihrem Vorhaben zu überzeugen, um letztendlich die alleinige Herrschaft über den Donut zu erlangen. Es gibt neun Rassen und 40 verschiedene Gebäude. **(jr)**

udos Top-Fünf



1. Battle Realms Was hier an liebevoller Kleinarbeit und Ideen hineingequetscht wurde, hat mich schier aus den Schuhen gehauen.

2. Aqua Technik, die begeistert; von einem sehr professionellen deutschen Team mit krasser Engine. Hoffentlich wird die Atmosphäre so dicht wie bei »Schleichfahrt«.

3. Stupid Invaders So frisch, frech und fröhlich waren früher die LucasArts-Adventure. Die Hintergrundgeschichte ist einfach nur spektakulär.

4. NBA 2001 Live Das einzige Sportspiel, dass mich wirklich interessiert. Nirgendwo sonst werden die Spieler so genau dargestellt. Außerdem gibt es keine Probleme mit unbezwingbaren Torwarten.

5. Grand Prix 3 Ich hatte im Grunde noch mehr erwartet; dennoch wird es ein Rennspielmeilenstein. Dafür wird die bekannt gute Fahrphysik und der große Name schon sorgen.

Mein schrägstes Messe-Erlebnis:
Die unerwartete Begegnung mit der asiatischen Schönheit, die nur zwei kleine Klebestreifen am Oberkörper trug. (Wo waren die wohl?) Selbst ein Foto hab ich in meiner Verblüffung nicht mehr hinbekommen.

Escape from Monkey Island

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** LucasArts/THQ
- **Termin:** November 2000
- **Besonderheiten:** Teil vier der beliebten Karibikserie
- Gewohnt schöner Comic-Stil
- Guybrush hilft den Piraten



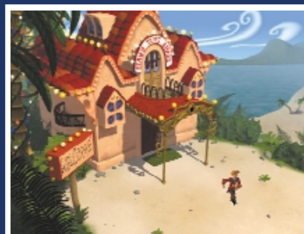
Eine ungewohnte Situation für den guten Guybrush Threepwood: Die ehemals üblen Piraten sind jetzt seine Freunde.

Waren das noch Zeiten, als alles, was LucasArts herausbrachte, automatisch gelobt wurde. Jedes Spiel ein Hit: Diese Tage sind vorbei. Vielleicht um an die alten Erfolge anzuknüpfen, erscheint demnächst der vierte Teil einer Adventure-Serie, die immer noch als die beliebteste und erfolgreichste gelten muss, zumindest in Europa: »Monkey Island«.

Die Erlebnisse des milchbärtigen Möchtegern-Piraten waren nicht immer von der größten Logik durchzogen: Im zweiten Teil wurden die Kämpfe mit LeChuck, dem untoten Geist, ins Reich der Träume verwiesen, der Nachfolger nahm das wieder zurück. Vergessen wir das Ganze einfach. Im neuen Abenteuer gibt es jede Menge Piraten; LeChuck, Alptraum unserer Kindheit, geistert natürlich irgendwo herum, und Elaine, die Inselgouverneurin, ist hübscher und unnahbarer denn je. Aber, wie untypisch: Die Piraten benötigen jetzt Guybrushs Hilfe. Ein Makler ist auf Monkey Island eingezogen und verwandelt das verschlafene Fleckchen Erde in ein Yuppie-Paradies. Derartigen Drangsalen stehen die eher naiven Inselbewohner hilflos gegenüber. Nicht so unser Held – hoffentlich.

Die Präsentation war nicht optimal. Sound oder das berühmte Monkey-Island-Lied gab es nicht zu hören, vom Spiel wurde auch nicht viel gezeigt. Betrachten Sie hierzu den Ausschnitt im E3-Video auf unserer CD. Immerhin verriet uns ein gewisser Tom Byron, der als Marketing Direktor auf die eine oder andere Weise mit dem Programm zu tun haben muss, dass es wieder viele Dialoge geben wird. Etliche tausend Zeilen Text warten bereits auf gute Übersetzer. Ziemlich erfreut war Byron über die Aufregung, die LucasArts mit seiner kurzfristigen Veröffentlichungs-Ankündigung erzeugte. Vor eineinhalb Monaten hatte es schließlich noch geheißen, es würde endgültig keinen vierten Teil mehr geben, und jetzt steht das Spiel ein halbes Jahr vor der Fertigstellung. »Bei LucasArts ist eben alles möglich«, so Byron.

Ob wir auch mit einen Kinofilm, einer Guybrush-Gummibärchensorte oder LucasArts-Klopapier rechnen dürfen, ließ Byron allerdings offen. **(uh)**


Stan, der berüchtigte Gebrauchthändler, ist auch wieder mit von der Partie.


Elaine ist noch schlagkräftiger als früher. Guybrush ist sichtlich beeindruckt.



Planet Threepwood, die angesagteste Szene-Disco von Monkey Island. Oder doch nur ein Toilettenhäuschen?



Roland Austinat

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Der schrägste Trend der Messe: Je kleiner der Vorführraum, desto höher die Spielqualität. Sowohl Origins »Ultima Worlds Online: Origin« (vormals »Ultima Online 2«) als auch Biowares »Neverwinter Nights« bekamen wir in höchstens 15 Quadratmeter großen Räumen vorgeführt. Dabei hatte Origin zwar einen Tick mehr Platz, dafür gab es bei Bioware leckeres Import-Bier aus England. Ins Chris Taylors »Dungeon Siege«-Theater am Microsoft-Stand passten immerhin rund 30 Zuschauer. »Escape from Monkey Island« blieb dem gemeinen Messebesucher völlig verschlossen, es sei denn, er kam in Begleitung des deutschen Pressesprechers vorbei.

Außer LucasArts wagte übrigens nur noch Ubi Soft einen nennenswerten Vorstoß ins Adventure-Genre: Wenn Sie »Day of the Tentacle« mochten, lesen Sie sich auf jeden Fall unsere ersten Eindrücke zu »Stupid Invaders« auf der Seite 68 durch.

Ansonsten im Dungeon nichts Neues: Praktisch alle Adventures und Rollenspiele dieser E3 dürften Ihnen als treuen PC-Player-Lesern schon bekannt sein.

Unsere Favoriten
- Baldur's Gate 2
- Diablo 2
- Dungeon Siege
- Escape from Monkey Island
- Neverwinter Nights



Odyssee – Auf der Suche nach Odysseus

Firma: Cryo
Termin: 3. Quartal 2000

Eine interessante Idee: Sie schlüpfen in die Rolle eines Freundes von Odysseus, der ja bekanntlich nach der Schlacht von Troja verschwand. Auf der Suche nach Ihrem Stammesfürsten besuchen Sie etliche Orte der Sage und treffen dabei auch auf die griechischen Götter. Besitzt die typische, farbenprächtige Cryo-Grafik. **(uh)**



Myst 3: Exile

Hersteller: Presto Studios/ Mattel Interactive
Termin: 2001

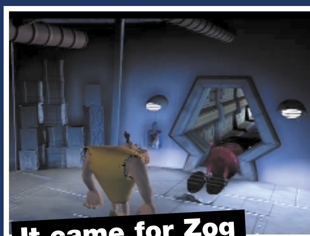
Myst ist immer noch das meistverkaufte Computerspiel. Der neue Entwickler verspricht, da er ja kein Dummkopf ist, dem Geist der Vorlage getreu zu folgen. Außer einem Videofilm wurde aber noch nichts präsentiert. Um im Rahmen der Logik zu bleiben, ist mit angestrengten Story-Verrenkungen zu rechnen. **(uh)**



Arcanum

Hersteller: Troika Games/Havas
Termin: 3. Quartal 2000

In der Fantasywelt Arcanum tummeln sich Orks, Menschen, Elfen und Trolle. Schießpulver ist dort ebenso bekannt wie Magie, die Anhänger dieser beiden Waffentechniken sind sich jedoch spinnefeind. Etliche Mitstreiter von Troika Games haben zuvor an »Fallout« gebastelt, was man den Grafiken auch deutlich anmerkt. **(md)**



It came for Zog

Hersteller: Pixeleers/Topware
Termin: 2. Quartal 2001

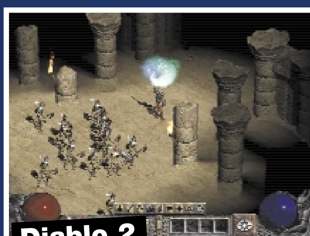
In diesem bizarren Comic-Adventure helfen Sie dem Urmenschen Zog, seine 3D-Steinzeitwelt von einem bösen Diktator zu befreien. An der finalen Grafik wird noch gemeißelt – sie soll dann auch sämtliche 3D-Karten unterstützen – felsenfest versprachen uns die Entwickler dafür eine Invasion der »blödesten Alienarmee des gesamten Universums«. **(md)**



Road to Eldorado

Hersteller: Dreamworks/ Ubi Soft
Termin: 3. Quartal 2000

Dieses Zeichentrick-Adventure basiert auf dem gleichnamigen Film, der in Kürze in die Kinos kommen soll. Sie steuern die Spanier Miguel und Tulio auf der Suche nach einem Goldschatz quer durchs ausgehende Mittelalter. Richtet sich an ein jüngeres Publikum, darf aber dank seines »Monkey Island«-Flairs auch Erwachsenen Spaß machen. **(uh)**



Diablo 2

Hersteller: Blizzard/ Havas Interactive
Termin: 3. Quartal 2000

Zu »Diablo 2« brauchen wir nicht mehr viel zu sagen, oder? Am Havas-Interactive-Stand, der von der großen Blizzard-Abteilung dominiert wurde, schauten sich Heerscharen von Menschen die Akte zwei bis vier an: Es gibt sie wirklich! Und der Veröffentlichungstermin scheint tatsächlich unmittelbar bevorzustehen, von »Diablo 3« keine Spur. **(ra)**



Stupid Invaders

Hersteller: Xilam/Ubi Soft
Termin: 3. Quartal 2000

Ein Comic-Adventure in bestem LucasArts-Stil; allerdings von einer anderen Firma. Sie steuern fünf Außerirdische, die vom wahnsinnigen Dr. Sakarine gehetzt werden. Der will sie ausstopfen oder Schlimmeres, und seiner Alien-Sammlung einverleiben. An über 100 Schauplätzen müssen sie Sakarine und seinem Kopfgeldjäger, dem schrecklichen Bolok, entgehen. Dabei werden immer wieder der ausgezeichnete Zeichentrickfilme eingespielt. Als Basis dient übrigens eine in Frankreich sehr erfolgreiche Zeichentrick-serie, die in Deutschland aber niemand kennen wird. Trotz der niedlichen Aufmachung eher etwas für Erwachsene, der Humor ist sehr trocken und bisweilen zynisch. **(uh)**



Wer sich der Omni-Tek anschließt, hat die Rebellen zum Feind.

Anarchy Online

Hersteller: Funcom
Termin: 3. Quartal 2000

Den Entwicklern des Adventures »The longest Journey« gelang eine ziemliche Überraschung: noch vor »Ultima Online 2« wurde »Anarchy Online« zum besten Onlinespiel der E3 gekürt. Dieser Achtungserfolg hat viele Gründe.

Zunächst einmal spielt es untypischerweise auf einem hochtechnisierten Planeten. Seit Jahrhunderten wird diese Sciencefiction-Welt vom skrupellosen Konzern Omni-Tek regiert, aber immer mehr Rebellen begehren gegen dessen Herrschaft auf. Als Spieler können Sie sich einer Seite anschließen oder neutral bleiben.

Des Weiteren wurde ein durchdachtes System vorgestellt. 90 Fähigkeiten für Ihren Helden, vier unterschiedliche Charakterklassen (normaler Mensch, die verstohlenen Opifex, die hochintelligenten Nanos sowie die starken Athrox), ein komplexes Sozialsystem, in dem jede Person einem richtigen Beruf (Agent, Doktor, Jäger) nachgehen kann: Die amerikanischen Preisrichter waren angetan. Im Hintergrund wird eine auf vier Jahre angelegte Rahmenhandlung ablaufen, die mit einer Entscheidungsschlacht zwischen den Rebellen und der Omni-Tek enden soll. **(uh)**



Ein Echtzeitkampf gegen ein groteskes Monster.



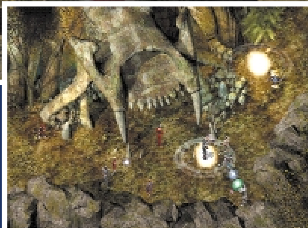
Die Athrox sind genetisch gezüchtete Kampfmaschinen.


Akrobat schööön: Beim Zirkus gerät Ihre Party in einen Hinterhalt.

Baldur's Gate 2

Hersteller: Bioware/ Virgin Interactive
Termin: 3. Quartal 2000

Gut, dass die Bioware-Jungs im eher einsamen Kanada wohnen: Da kommen sie nicht auf dumme Gedanken, die den weltweiten Erscheinungstermin (1. September 2000) von »Baldur's Gate 2: Shadows of Amn« in Gefahr bringen könnten. Hier die wichtigsten Daten im Telegrammstil: 15 neue computergesteuerte Mitstreiter, mehrere hundert (!) neue Monster und Gegenstände bieten Unterhaltung für einen heißen Herbst. Ihre Helden aus rund 20 neuen Klassen und D&D-Kits dürfen in höhere Level als noch im ersten Teil aufsteigen sowie über 130 neue Zaubersprüche (insgesamt sind es damit 300 Stück) lernen. Biowares Infinity-Grafik-Engine verpackt nun Auflösungen von 800 mal 600 Punkten und unterstützt 3D-Karten für peppige Lichteffekte. Über 150 Mini-Aufgaben, die mit der eigentlichen Story nichts zu tun haben, sorgen für Charakteraufstieg und Atmosphäre – da kann der Winter kommen. **(ra)**


Exotisch: Die Schauplätze von Baldur's Gate 2 sind deutlich farbenfroher.


Druiden-Power: In höheren Leveln können sich die Jungs in Tiere verwandeln.


Gothic

Hersteller: Piranha Bytes/ Egmond
Termin: 2. Quartal 2000

Spätestens seit »Ultima Ascension« sind Rollenspiele, die über jede Menge Action und eine schnuckelige 3D-Welt verfügen mega-in. »Gothic« reiht sich da nahtlos ein, stammt von deutschen Entwicklern und entführt Sie in eine martialische Welt. Dort werden Sie zusammen mit vielen Mitstreitern in einem magischen Gefängnis gefangen gehalten und müssen Schaukämpfe absolvieren, um zu überleben – und irgendwann auch zu fliehen. Mit den Kriegern, Dieben, Magier und Psionikern existieren vier Gilden, mit denen Sie es sich nicht verscherzen sollten – oder wollen Sie sich mit rund 250 Charakteren und weit über zwei Dutzend Monstergattungen gleichzeitig anlegen? **(md)**


Legends of Might & Magic

Hersteller: New World Computing/3DO
Termin: 4. Quartal 2000

Selbst 3DO ist aufgefallen, dass die alte »Might and Magic«-Engine hoffnungslos veraltet ist. Einen Testlauf für die neue unternimmt man nun mit diesem fast reinen Online-Rollenspiel. Die Grafik ist im Vergleich zu früher eine echte Offenbarung, die Figuren haben sogar richtige Laufanimationen spendiert bekommen. Im Singleplayer-Modus kann man mit seiner Party vier Artefakte retten und sich ans System gewöhnen. Eine richtige Hintergrundgeschichte für bis zu sechs Spieler gibt es nur im Online- oder Netzwerkspiel. Um das menschliche Zusammenspiel zu erleichtern, wurde das Charaktersystem ebenfalls geändert. **(uh)**


Coole Idee: Der Packesel vorne rechts vergrößert das Inventar.

Dungeon Siege

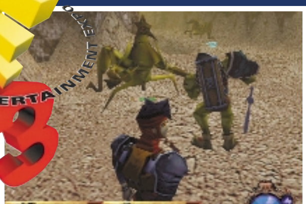
Hersteller: Gas Powered Games/Microsoft
Termin: 1. Quartal 2001

Das erste Rollenspiel von Chris »Total Annihilation« Taylor begeisterte alle Zuschauer in einem kleinen Vorführraum. Gewohnt locker (»So wie dieses Skelett hier bin ich gestern Abend nach einer Party in mein Hotelzimmer gekrochen ...«) führte Chris die Zuschauer in Siebenmeilenstiefeln durch einige typische Ecken seines Programms. Auch wenn sich Taylor in Sachen Hintergrundgeschichte noch verschwiegener als ein Goldfisch gibt: Grafik und Design machen schwer Lust aufs Spiel. Ihre bis zu zehn Personen starke Party stapft durch hitzeflirrende Wüsten, schneebedeckte Gebirgsmassive und unheimliche Dungeons. Beim Wechsel in verschiedene Umgebungen gibt es keinerlei Ladezeiten. Waffen und andere Objekte dürfen Sie nach dem Kauf im Laden ohne Wertverlust zurückgeben, und wenn Ihnen unterwegs der Inventarplatz knapp wird, verstauen Sie Ihre Kostbarkeiten im mitgeführten Packesel. Aus der Echtzeit-Ecke stammen Wegpunkte und diverse Formationen sowie ein Editor zum Basteln eigener Mehrspielerkarten. **(ra)**


Yeti ahoi: Selbst im Gebirge gibt's keine Verschnaufpause.


Neulich, im Dungeon: Ihre Party macht den Skeletten die Hölle heiß.

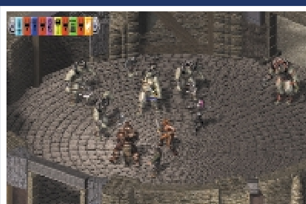




Legend of the Blade Masters

Hersteller: Ronin Ent./ Ripcord Games
Termin: 3. Quartal 2000

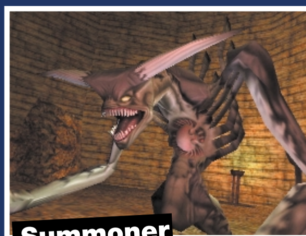
Gestatten, Erik Valdemar ist mein Name. Ich suche mit vier Freunden nach sieben magischen Klingen, damit meine schöne Heimatwelt nicht von fünf machtgierigen Wächtern beherrscht wird. Wie in diesem Spiel namens »Diablo« muss ich dazu Aufgaben in 3D-Grafik erledigen. **(ra)**



Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor

Hersteller: Stormfront Studios/SSI
Termin: 4. Quartal 2000

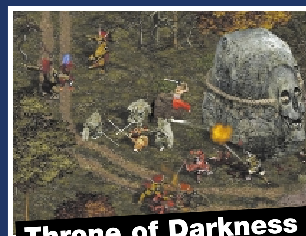
Die Fortsetzung des berühmtesten Rollenspiels von SSI (zwölf Jahre ist es her) sieht »Baldurs Gate« auf den ersten Blick ähnlich. Der Unterschied: vermutlich wird in reinem Runden-Modus gekämpft. Die Spielfiguren sind zudem hübscher animiert. **(uh)**



Summoner

Hersteller: Volition/THQ
Termin: November 2000

Bei den zahlreichen Rollenspiel-Ankündigungen – von praktisch jeder Firma, die etwas auf sich hält – scheint »Summoner« unterzugehen. Dabei macht die für Rollenspiele ungewöhnliche 3D-Grafik-Engine einen guten Eindruck. Bewähren muss sich allerdings noch das eigens für dieses Spiel entwickelte Regelsystem. **(uh)**



Throne of Darkness

Hersteller: Click Entertainment/Havas
Termin: 4. Quartal 2000

Das Diablo-ähnliche Rollenspiel verfügt über eine Onlinefunktion für maximal 35 Recken. Ihre Party besteht aus maximal sieben Typen, von denen bis zu vier parallel zum Einsatz kommen dürfen. Die sollen den über 20, der japanischen Sagenwelt entnommenen Monstersorten das Fürchten lehren. **(md)**



Ultima Worlds Online: Origin

Hersteller: Origin Systems/Electronic Arts
Termin: 1. Quartal 2001

Stolz schwenkt der langjährige Origin-Pressesprecher David Swofford den Entwurf der Spieleschachtel: »Ultima Worlds Online: Origin« steht drauf. Häh? Hinter diesem etwas verklausulierten Titel verbirgt sich kein anderes Programm als »Ultima Online 2«, das wir in Ausgabe 6/2000 ausführlichst vorgestellt haben. Ob dieser Namenswechsel etwas mit dem Weggang Richard Garriotts zu tun hat? Oder vielleicht mit der Tatsache, dass Origin durch einen Vertrag mit AOL auf die 20 Millionen Kunden des Online-Dienstes zugreifen kann? Fest steht, dass die Texaner bis 2002 drei komplette Online-Welten starten wollen – das zweite Online-Ultima komplett in 3D ist nur der Anfang. **(ra)**



Biowares neue Aurora-Grafik-Engine sorgt für realistische Lichteffekte.

Neverwinter Nights

Hersteller: Bioware/ Virgin Interactive
Termin: 1. Quartal 2001

Das zweite große Rollenspiel von Bioware wird gleich doppelt gut: Zum einen können Sie die 38 Abschnitte oder Module alleine durchspielen, doch noch mehr Spaß macht es, wenn Sie »Neverwinter Nights« online mit ein paar Freunden angehen. Die Entwickler wollen nämlich ein echtes Rollenspiel mit Papier und Bleistift so gut wie nur möglich nachbauen. Dafür kommt die dritte Edition der bekannten AD&D-Regeln zum Einsatz, die im Herbst dieses Jahres erscheinen wird. Freuen Sie sich auf über 200 Monster und Zaubersprüche sowie zahlreiche neue Charakterklassen. Der Clou: Nach dem Durchspielen ist noch lange nicht Schluss. Ein Editor macht die Erstellung neuer Module zum Kinderspiel, wie uns Trent Oster in der kleinen Bioware-Domizil (immerhin gab's englisches Bier und Knabbereien) vorführte. Über ein Portal verbinden Sie Ihre Neuschöpfung sogar mit der/denen eines Kollegen. Natürlich alles bis auf die Telefon- und Online-Gebühren kostenlos. Klare Sache: eins der besten Rollenspiele der E3. **(ra)**



Zwei furchtlose Recken wagen sich tief in ein dunkles Gewölbe hinab.



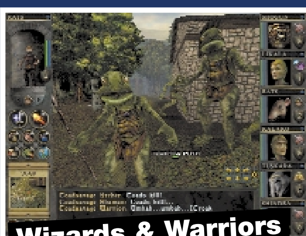
Wählen Sie aus sieben Rassen und elf Klassen Ihren Helden.



Two Worlds

Hersteller: Topware
Termin: 2. Quartal 2001

Das High-Tech-Rollenspiel versetzt Sie in das Universum Kroth, dessen Planeten einst von tausenden Rassen besiedelt waren. Nach einer kosmischen Katastrophe blieben nur zwei Völker übrig – und die hassen sich auch noch. Sie müssen sich für eine Partei entscheiden, eine sechsköpfige Party gründen, in Echtzeit zuschlagen und über hundert Quests meistern. **(md)**



Wizards & Warriors

Hersteller: Activision
Termin: 3. Quartal 2000

Designer-Legende D. W. Bradley (»Wizardry 5-7«) arbeitet eigenhändig an diesem mittelalterlichen Fantasy-Rollenspiel in der Ego-Perspektive. Im Land Gael Serran herrscht ein fieser Pharao, der sich von einem alten Fluch befreien konnte. Mit dem Zauberschwert von Mavin müssen Sie ihm die Faxen austreiben. Gespielt wird in einer »Might & Magic«-typischen 3D-Grafik. **(ra)**

Grand Prix 3

Aufruhr am Microprose-Stand: Jeder Messebesucher durfte ausführliche Proberunden drehen.

Keine Frage: Das dritte Formel-Eins-Rennspiel von Meisterentwickler Geoffrey Crammond ist DER kommende Hoffnungsträger. Obwohl das 1996 erschienene »Grand Prix 2« arg in die Jahre gekommen ist, gilt es für viele immer noch als Nonplusultra. Zur Mystifizierung des Schöpfers trägt seine Zurückgezogenheit bei: Kein einziger uns bekannter deutscher Journalist hat diesen »König der Entwickler« jemals zu Gesicht bekommen.

Hasbro ist die Rennsimulation so wichtig, dass man bereits eine Woche vor der E3 nach England rief, auf dass sich Interessierte in Ruhe einen Eindruck verschaffen konnten. Aber erst auf der Messe war die neue Regenoption fertig, auf die Crammond und seine Unterlinge um Senior Producer Nick Court besonders stolz sind. In verschiedenen Abstufungen bis hin zur Wasserpracht »Monsun« kommt das Nass vom Himmel und nimmt an Stärke auch während des Rennverlaufs zu oder ab. Mit vier verschiedenen Regenreifen muss sich der Spieler den Begebenheiten beständig anpassen. Filmaufnahmen aber waren tabu, auch Screenshots gab es leider keine. Die crammondsche Zurückgezogenheit scheint ansteckend zu sein.



Schade: Da die Saison 1998 simuliert wird, sitzt Frentzen im Williams und Irvine im Ferrari.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microprose/Hasbro Interactive
- **Termin:** August 2000
- **Besonderheiten:** Von der englischen Programmierlegende Geoffrey Crammond ■ Neu: Guter Regen-Modus



Auch bei »Grand Prix 3« werden in der Perspektive von schräg hinten keine Instrumente eingeblendet.

Entscheidende Neuerungen sucht der Rennspielfreund sonst vergeblich. Die Grafik ist neusten Standards angepasst, im Mechaniker-Menü gibt es eine Einstellung fürs Differential und die Fahrphysik wurde verfeinert. Crammond und Co. haben es sich erstaunlich leicht gemacht: Jeder Wagen, egal ob Sie nun in einem Ferrari oder in einem Arrows sitzen, fährt sich gleich, hat das gleiche Motorgeräusch und identische Armaturen. Beim meisterhaften »Grand Prix Legends«, inzwischen schon über ein Jahr alt, hat uns das wesentlich besser gefallen.

Im Gegensatz zu dieser knallharten Simulation wird Grand Prix 3 auch Einsteiger ansprechen, dafür sorgen die acht Fahrhilfen wie automatisches Anbremsen, Traktionskontrolle, Lenkhilfe und so weiter. An denen konnte das Team nichts mehr verbessern, die waren schon beim zweiten Teil perfekt. Jetzt müssen Sie sich nur noch damit anfreunden, dass die inzwischen zwei Jahr alte Saison 1998 simuliert wird. Hasbro besitzt die FIA-Rechte nur von 1998 bis 2002, die in insgesamt fünf Spielen tüchtig ausgepresst werden sollen. Da muss man eben mit dem Jahr 1998 beginnen. So zumindest vermuten wir, die von den Entwicklern genannten Gründe (Saison-Daten auswerten dauert so lange) klangen fadenscheinig. **(uh)**



Ein schöner Tag zum Rennen fahren: In Melbourne, dem ersten Lauf der Weltmeisterschaft, herrscht Kaiserwetter.



Udo Hoffmann

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

RENNSIMULATIONEN & SPORTSPIELE

Fast könnte man Kiefersperre vom vielen Gähnen bekommen, wenn man sich in der Sport- und Rennspielecke umschaut. Bei den Sportspielen, wo EA Sports seit Jahren dominiert, gibt es lediglich Fortsetzungen der beliebten Erfolgstitel, die sich durch Detailarbeit und neue Saisondaten auszeichnen. Wie spannend. Aber nur folgerichtige Konsequenz der uneingeschränkten Führungsposition, die Nachwuchskünstlern kaum noch eine Chance lässt.
Bei den Rennspielen ist es nicht viel besser; auf »Grand Prix 3« warten wir nun schon 5 Jahre, neue Ideen haben Crammond während der ganzen Zeit aber kaum heimgesucht. Inoffizieller Redaktionsfavorit bei den Sport- und Rennspielen ist deshalb das herrlich abgedrehte »Gorkamorka«. Zu dumm nur, dass Hersteller Ripcord Games in letzter Zeit überwiegend Pleiten produzierte. Andere Titel, die sich dem Trend »Hab ich doch schon mal gesehen« widersetzen, sind »Mercedes Benz Truck Racing« und »Insane«. Jetzt nur noch ein Verkaufserfolg, und die neuen Impulse sind da. Wir geben die Hoffnung nicht auf.

Unsere Favoriten
- Colin McRae Rally 2.0
- FIFA 2001
- Grand Prix 3
- Need for Speed: Motor City
- NHL 2001





All Star Tennis 2000

Hersteller: Aqua Pacific/ Ubi Soft
Termin: Juli 2000

Was kann man bei einem Tennisspiel anders machen als die anderen? Es gibt zehn verschiedene Bodenbeläge und ein Weltranglistensystem. Außerdem hat man acht echte Spieler integriert; nicht die absoluten Stars, aber Todd Martin oder Gustavo Kuerten sind auch schon wer. Anna Kournikova fehlt leider. **(uh)**

notizen aus

Die GoD-Hochburg

Die »Gathering of Developers« verweigerte uns den Eintritt auf ihre Party (siehe Messevideo). Das war ärgerlich, hatten die Burschen doch wie letztes Jahr eine Wohnwagenburg aufgebaut, in der es kuschelig zuging, Julie Strain (Heavy Metal F.A.K.K. 2 – Vorbild) irgendwo ihr Unwesen trieb und eine Live-Band für tolle Atmosphäre sorgte. Aber nächstes Jahr versuchen wir es wieder. **(uh)**





FIFA 2001

Hersteller: EA Sports/ Electronic Arts
Termin: 3. Quartal 2000

Fünf Spiel-Modi gibt es im neuen »FIFA«: Freundschaftsspiel, WM, U-23 WM, Liga (aus Deutschland, England, Italien und Spanien) und eine Trainingsvariante. Neben der Grafik, die natürlich noch besser als jemals zuvor aussieht (erinnert ein bisschen an das alljährlich verbesserte Persil, das noch weißer als weiß wäscht), gibt es dieses Mal was auf die Ohren: Jamiroquai und Paul Oakenfold sorgen für knackige Musikuntermalung. Für die Animationen karrten die Kanadier Hidetoshi Nakata ins Motion-Capture-Studio, eine Fußballlegende im fernen Japan (und wohl nur dort). Noch 'ne Neuerung: Neben den Spielern und dem Schiedsrichter tummeln sich jetzt auch die Reservebank-Kandidaten, Sicherheitsmänner und Kamerateams jenseits der Seitenlinien. **(ra)**



NBA Live 2001

Hersteller: EA Canada/ Electronic Arts
Termin: 4. Quartal 2000

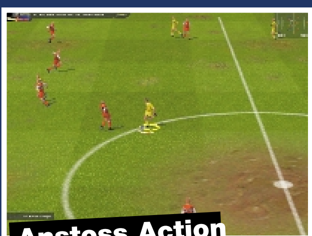
Das Spiel, durch das Udo Hoffmann zum bekennenden NBA-Fan wurde (Sie sollten ihn mal anhand von Trikot-Nummern und –Farben die Namen der Akteure herunterbeten hören), sieht von allen EA-Sports-Titeln dieses Jahr am besten aus. Und das meinen wir wörtlich: Die Gesichter der Korbjäger wirken fast so wie im Fernsehen. Wie schon in »Madden NFL 2001« machen sich auch hier die Trainer lautstark bemerkbar. Besonders gute Leistungen werden mit Bonuspunkten honoriert, die Sie gegen neue Teams oder Frisuren für eigene Spielerkreationen eintauschen. Dazu gehören auch legendäre Mannschaften wie die 72er Lakers, die 86er Celtics und sechs weitere Truppen. Alle Goldketten-Anhänger freuen sich: So viele Hip-Hop- und Rap-Versatzstücke wie in diesem Jahr gab es noch in keinem NBA Live. **(ra)**



NHL 2001

Hersteller: EA Sports/ Electronic Arts
Termin: 3. Quartal 2000

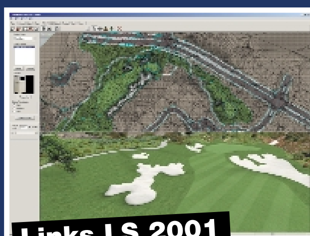
Einmal mehr entführt Sie »NHL 2001« aufs glatte Eis der amerikanischen Profiliga. Alle 30 Teams (inklusive der zwei Neuzugänge Columbus Blue Jackets und Minnesota Wild) gehen an den Start. Die Entwickler erweisen sich obendrein als Kosmopoliten, denn 20 internationale Mannschaften, darunter die Ukraine und Litauen, dürfen ebenfalls dem Puck nachjagen. Fünf Spielvarianten (Einzelspiel, Saison, Karriere-Modus, Playoffs und Turnier) sollten auch den größten Fan zufrieden stellen. Das Publikum jubelt übrigens wie beim Bruder »NBA 2001« noch schöner: mit diversen Gesängen, einer Welle und einer Schar von Hüten (engl.: hats), die nach einem Hattrick aufs Eis segeln – was haben wir gelacht. Von der verbesserten Intelligenz der computergesteuerten Recken und neuen Motion-Capture-Aufnahmen brauchen wir gar nicht erst zu reden. **(ra)**



Anstoss Action

Hersteller: Ascaron
Termin: 4. Quartal 2000

Ein reinrassiges Actionspiel, Grundlage ist die Grafik-Engine von »Anstoss 3«. Der Clou: Mühsam hochtrainierte Mannschaften des großen Bruders dürfen übernommen werden. Insbesondere bei der Computer-KI glaubt man, sogar an »FIFA 2000« vorbeiziehen zu können. Ein hehres Ziel, zumal EA zwei gute Programmierer von Ascaron abgeworben hat. **(uh)**



Links LS 2001

Hersteller: Access Software/ Microsoft
Termin: 3. Quartal 2000

Statt minimaler Verbesserung gibt's dieses Jahr eine komplett neue Grafik-Engine, unter anderem mit Vogelschwärmen und herabrieselnden Blättern. Außerdem: Sechs Kurse, davon fünf neue, 14 neue Golfer, ein GPS-basiertes Green-Analyse-Programm und erstmals ein Kurs-Editor, mit dem auch die Designer ihre Stecken basteln. **(ra)**



Virtual Pool 3

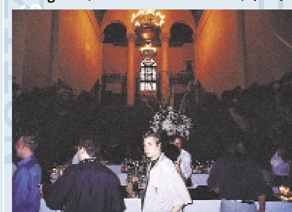
Hersteller: Interplay/ Virgin Interactive
Termin: 3. Quartal 2000

Was NHL-, NBA- und FIFA-Fans die gleichnamigen EA-Sports-Reihen, ist dem Billard-Freund Interplays »Virtual Pool«-Serie mit ihrer hervorragenden Kugelphysik. Nach langer Pause kommt endlich der dritte, grafisch deutlich aufgepeppte Teil, der die wackeren Kugelstoßer an so illustre Spielorte wie einen düsteren Hobbykeller führt. **(ra)**

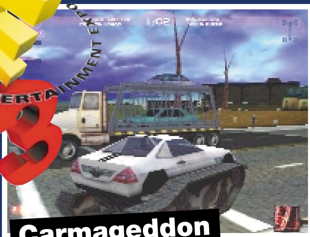
notizen aus

Auf Errol Flyns Spuren

Eine Party der besonderen Art fand im Grand Plaza statt, dem alten Premieren-Kino der Hollywood-Stars. Der monumentale Bau wird seit einigen Jahren renoviert.THQ feierte hier eine exklusive Party: Unsere Redaktion bekam nur eine Karte. Udo war der Glückliche; weniger glücklich war er über seinen Kater am nächsten Morgen. (siehe Messe-Video) **(uh)**







Carmageddon TDR 2000

Hersteller: Torus Games/SCi
Termin: 3. Quartal 2000

Im jüngsten Ableger der Anarcho-Rennreihe sausen Sie mit den merkwürdigsten Vehikeln unter anderem in einem Filmstudio und einem Hafen umher. Wie üblich gibt es Bonuspunkte für besonders schöne »Stunts« und das Überfahren von Passanten, Tieren und anderen beweglichen Hindernissen. Mal sehen, was die BPjS dazu sagt. **(ra)**

notizen aus

Warcraft-Dilemma

»Warcraft 3« hat viel von seiner visionären Kraft verloren und ähnelt mehr und mehr einem ganz normalen Echtzeitstrategiespiel. Was Blizzard nicht verrät: Die drei wichtigsten Programmierer haben das Team verlassen und eine eigene Firma gegründet. Pat Wyatt war Vizepräsident der Entwicklungsabteilung und für das Battle.net verantwortlich. Mike O'Brien war Teamleiter und Chefprogrammierer von Warcraft 3. Jeff Strain war ebenfalls an Warcraft 3 beteiligt und nebenbei Projektleiter für ein noch unbekanntes Blizzard-Projekt. Auf Ihrer Homepage www.trifroge.com erläutern die drei die Motive für ihren Ausstieg leider nicht, geben aber erste Einblicke in eigene Projekte. **(uh)**



Driver 2

Hersteller: Reflections/ Infogrames
Termin: Steht noch nicht fest

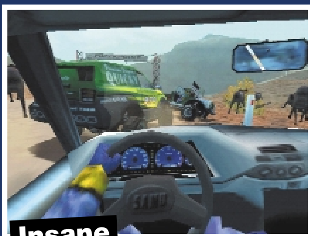
PC-Bilder gab es noch nicht zu sehen (oben sehen Sie PlayStation-Grafik); laut Infogrames wird es aber auch auf dem PC eine Fortsetzung des Städterennspiels gegen. Diesmal geht die Fahrt durch Chicago, Las Vegas, Havana (auf Kuba) und Rio de Janeiro. Sie dürfen den Wagen auch verlassen, um Bomben auszulösen oder Türen zu öffnen. **(uh)**



Ferrari 360 Challenge

Hersteller: Brain in a jar/ Acclaim
Termin: März 2001

Von einem neuen Entwicklerteam: Dank der stattlichen Lizenz fahren Sie mit Luxusrennern über echte Rennstrecken. Aufgefallen ist uns das hohe Tempo und die schöne Fahrzeuggrafik. Ob aber ein italienischer Gegenpart zu »Need for Speed: Porsche« gebildet werden kann, ist noch nicht zu sagen. **(uh)**



Insane

Hersteller: Invictus/ Codemasters
Termin: 3. Quartal 2000

Schon auf der ECTS 1999 war dieser Querfeldeinrenner – damals noch unter dem Namen »Off the Road« – ein Blickfang. Seitdem wird verbessert und der Termin immer wieder verschoben. Rinderherden, die in panischer Angst davonrennen, sind nur eins der vielen originellen Elemente. Beachtenswert und originell. **(uh)**



Gorkamorka

Hersteller: Ripcord Games
Termin: 3. Quartal 2000

Lassen Sie sich von dem beknackten Namen nicht abschrecken: Hinter »Gorkamorka« versteckt sich eine spannende Mischung aus Action-, Renn- und Rollenspiel im »Warhammer 40 000«-Universum. Als Ork betteln, leihen oder klauen Sie sich Einzelteile und Waffen für Ihren Streitwagen zusammen, den Sie anschließend über die Straßen von Mektown schicken. Je nach Großwetterlage schalten Sie zwischen der Fahreransicht und dem Kanonier hin und her. Unterwegs aktivieren Sie diverse Fallen für Ihre Konkurrenten und müssen darauf achten, dass die Fans gut gelaunt bleiben und Ihnen zujubeln. Die Alternative wären Schüsse von den Rängen – nicht sehr erstrebenswert. Überleben Sie lange genug, fordert Sie der Warboss von Mektown zum Duell heraus. **(ra)**

notizen aus

Guido Henkel

An einer Snackbar trafen wir Guido Henkel, Schöpfer der »Schwarzes Auge«-Rollenspielreihe und Macher von »Planescape: Torment«. Entspannt nannte er uns den Grund für seinen Ausstieg aus der Computerspielbranche: Geschäftsleute, die alleine auf Gewinn achten und denen das Spiel egal ist. Henkel versucht jetzt sein Glück als Chefredakteur einer DVD-Testpage. Alles Gute, Guido. (Siehe: www.dvdreview.com) **(uh)**





Colin McRae Rally 2.0

Hersteller: Codemasters
Termin: September 2000

Hätten Sie im Ernst gedacht, dass Colins nächster Auftritt pünktlich an den Start geht? Sie Naivling. Fast schon wie erwartet, verschiebt sich seine zweite Rallye um vier Monate. Woran es liegt? Zunächst einmal wurde dem zweiten Teil der Zusatz »Punkt Null« verpasst. Wow. Noch mehr Zeit dürfte das grafische Feintuning beanspruchen. Nach einem Unfall versagt jetzt zum Beispiel der Schließmechanismus der Türen oder der Kofferraumdeckel klappt bei jedem Bremsvorgang auf. Die Fahrzeugachsen werden jetzt unabhängig voneinander berechnet, was das Fahrverhalten noch verbessert. Außerdem fährt Colin jetzt Ford Focus. Ich mag den Wagen nicht. Aber das soll Sie nicht stören. **(uh)**



Dirt Track Racing Sprint Cars

Hersteller: Ratbag/Infogrames
Termin: 3. Quartal 2000

Eventuell erscheint diese Spiel gar nicht in Deutschland. Aber die Macher haben mit »Powerslide« ein tolles Rennspiel veröffentlicht und haben unsere Sympathie. Sie fahren Sprint Cars, eine Art Mini-Dragster mit circa 800 PS, auf 20 verschiedenen Sandstrecken. Damit die Wägelchen die Motorleistung überhaupt auf die Reifen bringen, haben sie auf dem Dach gewaltige Spoiler, welche die gesamte Karosserie überragen. Und obwohl die Rennstrecken aus reinen Rundkursen bestehen, erreichen sie Geschwindigkeiten von 300 Stundenkilometern. Einfach lässt es sich nicht steuern: Ein Kollege endete regelmäßig auf dem Dach. Beeindruckend: der schreckliche Motorenlärm der Sprint Cars. **(uh)**



Mercedes Benz Truck Racing

Hersteller: Synetic/THQ
Termin: August 2000

Ein Rennspiel mit gewaltigen LKWs, die über Strecken rasen, die man sonst mit zarten Formel-1-Wägelchen befährt. Wo da die Unterschiede im Fahrverhalten liegen, warum Zuschauer bei Unfällen immer in Panik davonspringen und weshalb Überholen mit LKWs so schwierig ist, das sind Fragen, die bald beantwortet werden. **(uh)**



International Air Racing

Hersteller: Victory Simulations/SSI
Termin: Oktober 2000

Ein Flugzeugrennspiel, was sehr selten vorkommt. Vor allem, wenn die Grafik-Engine der einer anspruchsvollen Simulation ähnelt. Sie fliegen auf fünf verschiedenen Rennstrecken, die rund um die Welt verteilt sind. Die Unterschiede in der Streckenführung dürften allerdings marginal sein. **(uh)**



Need for Speed: Motor City

Hersteller: EA Seattle/ Electronic Arts
Termin: 3. Quartal 2000

Willkommen in »Motor City«: Die neueste Ausgabe der »Need for Speed«-Reihe ist nicht bloß ein einfaches Rennspiel, sondern gleichzeitig ein virtueller Treffpunkt aller Liebhaber amerikanischer Klassiker bis hin zu den aufgemotzten »Muscle Cars« der 70er. Wenn Sie offline ein paar Proberunden durch ein Dutzend Nachbarschaften gedreht haben, wagen Sie sich einfach ins Internet, wo Sie mit echten Menschen Rennen um Preisgelder, Ruhm und Ehre veranstalten. Anfangs sind rund 30 Autos mit dabei, wie üblich folgen später etliche per Internet. In Cafés und amerikanischen Diners fachsimpeln Sie mit anderen Fahrern oder besorgen sich neue Einzelteile für Ihren Schlitten. Motor City besitzt natürlich auch eine eigene Tageszeitung: die Motor City Gazette, selbstmurmelnd mit einem großen Kfz-Anzeigenteil, den Sie sorgfältig studieren sollten. **(ra)**

notizen aus

Große Karten

Amerika, Land der unbegrenzten Speisekarten: dahinter konnte man glatt verstecken spielen. Von dreißig verschiedenen Omeletts über Kuchen bis hin zu Mega-Sandwiches war alles dabei. Zu jedem Gericht benötigte die Kellnerin noch etliche Angaben: Die Eier geschüttelt oder gerührt? Wünschen Sie Toast oder Spezialtoast? Logisch auch, dass keiner seine Portion aufbekam.**(uh)**





Midtown Madness 2

Hersteller: Angel Studios/ Microsoft
Termin: 3. Quartal 2000

Immer nur Chicago macht auch keinen Spaß: »Midtown Madness 2« liefert mit San Francisco und London neuen Städte-Nachschub. Und dazu gibt es neun neue Autos, vom schnittigen Aston-Martin Vantage DB-7 bis zum weniger schnittigen, dafür knallig roten Feuerwehrauto. Neue Spiel-Modi: Stuntman in SF oder Taxifahrer in London. **(ra)**



Madden NFL 2001

Hersteller: EA Sports/ Electronic Arts
Termin: 4. Quartal 2000

Neu im kommenden »Madden«: Dieses Jahr laufen erstmalig Coaches an der Seitenlinie hin und her, die ihre jeweiligen Teams anfeuern oder ihnen strategische Hinweise geben. Die Modelle der harten Jungs sind noch detailreicher als bisher, das gruselige Interface der letzten Saison soll angeblich gründlich überarbeitet werden. **(ra)**



Star Wars: Super Bombad Racing

Hersteller: LucasArts/THQ
Termin: 2. Quartal 2001

Können Sie sich Darth Maul, den grausamen Meister des Laserschwerts, in einem Gokart vorstellen? LucasArts kann. Und damit sich Baby Darth nicht so einsam fühlt, leisten ihm noch sieben andere Star-Wars-Figuren Gesellschaft. Süß. Ansonsten ist alles wie bei einem richtigen Rennspiel. Sogar Power-Ups für die Fahrzeuge soll es geben. **(uh)**



Starsky & Hutch

Hersteller: Empire
Termin: 3. Quartal 2000

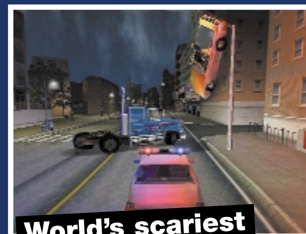
Das klamaukartige Rennspiel hat sich die wilden Verfolgungsjagden der titelgebenden TV-Serie aus den siebziger Jahren zum Vorbild genommen. Und nicht nur das, Antonio Fargas, der seinerzeit als »Huggy Bear« für die Witze zuständig war, wird als Berater dafür sorgen, dass hier nur Original-Boliden wie ein 74er Torino zum Einsatz kommen. **(md)**



Werner Asphalt Brenner

Hersteller: Exortus/ United Software
Termin: 3. Quartal 2000

War überfällig: ein Rennspiel mit Comic-Säufer Werner. Sie fahren durchs Dithmarscher Moor und versuchen, so viel Chaos wie möglich anzurichten. Dorfpolizisten oder die Rocker der Konkurrenzgang dienen als Gegner. Die Maschine wird dabei verbessert; auch der Vier-Motoren-Prototyp steht guten Rowdies irgendwann zur Verfügung. **(uh)**



World's scariest Police Chases

Hersteller: Teeny Weeny Games/Fox Int.
Termin: 4. Quartal 2000

Aus dem Fox-TV-Programm stammt die Vorlage für dieses schräge Rennspiel: Liefern Sie sich spektakuläre Verfolgungsjagden mit fliehenden Verbrechern, entwischen Sie als Gauner selbst der Polizei, eilen Sie mit Volldampf über rote Ampeln zu Unglücksorten oder eskortieren Sie Hollywood-Berühmtheiten. **(ra)**

notizen aus

Strandfeeling

Damit Sie nachprüfen können, wie sehr uns der Messestreß beutelte: Am Strand von Santa Monica ging es ungemütlich zu. Die ganze Zeit über aßen wir Eis und Knabberkram, eine unbekannte Schönheit lächelte Jochen zu, entpuppte sich als Berlinerin und tauschte mit ihm Adresse und Telefonnummer aus. Und das schlimmste war dieser Vergnügungspark. **(uh)**





SIMULATIONEN



Jochen Rist

Simulations-Fans mussten auf der E3 keine Taschen mit Pressematerial schleppen, sondern lediglich ein Mikroskop dabeihaben. Die Anzahl der Simulationen war nämlich erschreckend niedrig und tendierte beinahe gegen Null. Wo sind bloß die ganzen WW2-Sims, von denen man vor sieben Jahren noch regelrecht überschwemmt wurde? Wie lange warte ich schon auf die Nachfolger meiner Lieblingssimulationen (zum Beispiel von »Secret Weapons of the Luftwaffe« und »Chuck Yeager's Air Combat)? Die Antwort: zu lange. Denn diese Spiele werden durch die Konzentration des Marktes auf Mainstream-Schmodder wohl nie erscheinen. Dass sich Flugsimulationen schlecht verkaufen, hat mittlerweile jeder Hersteller mitbekommen. Und doch gibt es noch ein paar mutige Hersteller, die sich mit ihren Produkten nicht zu verstecken brauchen. Gratulation an Microprose, die sich trotzdem an »B-17 Flying Fortress 2« herangewagt haben. Bei den Weltraum-Simulationen hingegen war »Freelancer« für mich eindeutig das Spiel der Messe. Ein garantierter Hit, denn schon in der Vorführung beeindruckten die Story und die Comic-Grafik der Zwischensequenzen (à la »Wing Commander 1«).

Unsere Favoriten

- B-17 Flying Fortress 2
- Crimson Skies
- Freelancer
- Rowan's Battle of Britain
- SimsVille

Freelancer

Chris Roberts? War das nicht ein Schlagersänger? Nee, der hat doch »Wing Commander« erfunden.

Vergessen Sie »Privateer«. Vergessen Sie »Privateer 2: The Darkening«. Vergessen Sie überhaupt alle SF-Handels-Abenteuer-Simulations-Action-Titel. Das superschnittige »Freelancer« von Altmeister Chris »Wing Commander« Roberts bietet endlich das, worauf »Elite«-Fans seit langer Zeit warten: ein frei erforschbares Universum.

Vier Machtblöcke, die »Vier Häuser«, ringen am Ende des 30. Jahrhunderts um Macht und Einfluss auf zahlreichen Grenzwelten. In schummrigen Kneipen treffen sich Glücksritter und Halsabschneider, um die neuesten Gerüchte auszutauschen und Freiwillige für Transport- und, sagen wir, sonstige Flüge anzuwerben. Neben Aufträgen, die den roten Handlungsfaden weiterspinnen, sucht sich das Programm aus einem Pool von rund 300 verschiedenen Missionen dynamisch solche aus, die am besten zur aktuellen galaktischen Situation passen. Sie können also nach Lust und Laune entscheiden, wann Sie an der Rahmenhandlung teilnehmen wollen.

Wie in den Genre-Klassikern rüsten Sie Ihr Raumschiff mit neuen Triebwerken, Waffen und allerhand elektronischem Schnickschnack aus. Neu: Jedes Bauteil erscheint direkt sichtbar an Ihrem Schiff – und das in schönster 3D-Grafik. In solcher präsentieren sich auch die Dreh- und Angelpunkte einer Raumbasis: Die Kneipen, in denen Sie Informationen, Aufträge und Belohnungen sammeln. Die Gespräche (endlich!) laufen dort wie zu alten »Wing Commander«-Zeiten ab, allerdings ebenfalls komplett in 3D. Durch virtuose Schnitte und hervorragende Sprecher (zumindest in der uns vorgeführten englischen Version) kommt dabei grandiose Kinostimmung auf.

Und die Weltraum-Action? Vom Feinsten. Was Chris Roberts den Zuschauern vorführte, hat das Zeug, sich für lange Zeit an die Spitze der SF-Simulationen zu setzen. Ein Flug durch Planetenringe wirkt wie aus dem »Star Trek: Voyager«-Vorspann übernommen, kleine Lichtfinger leuchten passend zum Flugmanöver aus den Haupt- und Steuertriebwerken. Dazu können Sie genauestens erkennen, welche Waffen Ihr Gegenüber gerade ins Vakuum bläst. Die Raumkämpfe sind eine Klasse für sich: Riesige Schlachtschiffe und Raumstationen sorgen dafür, dass die Gefechte nicht zu schnell vorüber sind.

Und wenn Sie nicht als Kopfgeldjäger, Pirat oder Handelskapitän aktiv werden wollen – wie wäre es mit einem Abstecher in ein Asteroidenfeld, wo zahlreiche Bodenschätze auf einen neuen Besitzer warten? Legen Sie am besten schon heute 100 Mark zur Seite, damit Ihnen einer der absoluten Höhepunkte des nächsten Jahres ja nicht entgeht. **(ra)**

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Digital Anvil/Microsoft
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Besonderheiten:** Gleiche Grafik-Engine für Dialoge und Weltall ■ Tolle Story ■ Cleverer Missionsgenerator



Die feinste Grafik diesseits der Galaxis – bewegt kommt sie allerdings noch viel besser.



Neulich, beim Schiffshändler: Beachten Sie die zwei Personen am rechten Bildrand.



Die Bismarck-Bar ist in deutscher Hand – kein Wunder bei dem Namen, oder?

Crimson Skies

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Zipper Interactive/Microsoft
- **Termin:** August 2000
- **Besonderheiten:** Alternative Historie ■ Detaillierter Boden ■ Dreidimensionale Wolken ■ Basiert auf einem FASA-Brettspiel



VIDEO AUF CD A

Was, wenn in den 30er Jahren Amerika in viele kleine Staaten zerfallen wäre? Microsoft stellt die alternative Historie in einer Flugsimulation vor.

Bis an die Zähne bewaffnete Kampfflugzeuge durchstreifen die Lüfte und beschützen schwer gepanzerte wie armierte Zeppeline – das einzige sichere Transportmittel.

Durch die Spaltung der Vereinigten Staaten von Amerika in viele kleine, oft verfeindete Länder ist die Benutzung von Eisenbahnlinien und Autobahnen nicht mehr möglich.

Ein Brettspiel hebt ab

Microsoft benutzt die FASA-Lizenz des gleichnamigen Brettspiels für eine actionlastige Flugsimulation. Obwohl die zuletzt von Zipper Interactive für Microprose entwickelte Fliegerei namens »Top Gun: Hornet's Nest« (Test in Ausgabe 3/99) sehr mäßig ausfiel, sehen wir »Crimson Skies« frohen Mutes entgegen. Schon in der uns vorliegenden Alpha-Version finden wir packende Luftschlachten, in denen ein riesiger Zeppelin geentert werden muss, eine Mission, bei der Sie den Generator eines Leuchtturms zerstören sollen und einen Auftrag, der mit der Vernichtung von Hangartoren beginnt, hinter denen ein Wasserflugzeug steht. Wäre ja nicht so schlimm, wenn sich der Generator nicht in einer Höhle befinden würde und die Tore nicht durch das Treffen von Propangasflaschen vernichtet werden müssten, die unter der Hangardecke hängen – hier sind wirklich zentimetergenaue Flugmanöver gefragt. Ein netter Einfall ist übrigens das »Spyglass«. Es besteht aus einem kleinen Schirm, auf dem das gerade anvisierte Ziel aus jeder Fluglage in der jeweils perspektivisch korrekten Ansicht zu bewundern ist. Und das sorgt für Überblick.

Und wie sieht das aus? Auch die Optik erfreut das Auge: Die Fluggebiete sind zwar nicht gar so riesig, doch dafür stehen viele Bäumchen und Häuser am Boden, in Hollywood finden Sie sogar eine Menge Film-Sets und eine Holzattrappe der Freiheitsstatue. Dreidimensionale Wolken geben Gefechten in großer Höhe die richtige Würze.

Sie steigen in Fluggeräte von recht abstruser Natur, die aussehen, als ob sich ein paar verrückte Konstrukteure so richtig austoben konnten. Oft sehen Sie die »Enten«-Konfiguration der Tragflächen, bei denen das Höhenruder vorn sitzt und die Flügel hinten, oder Druckpropeller und sogar X-Flügel. Eins haben aber alle Maschinen gemein: Sie strotzen vor Waffen, Maschinenkanonen wie Raketen. Weil eine großartige Flugphysik hier nicht gefragt ist, ähnelt das Programm mehr »Starlancer« als dem »Combat Flight Simulator«.

Das Spektakel soll voraussichtlich im August auf den Markt kommen. **(mash)**



Kampf der Giganten: Zwei Zeppeline samt ihrer Jäger bekämpfen sich.



In diesem Hangar steht Howard Hughes' Spruce Goose, die wir durch Zerschießen der Hallentore befreien – innerhalb des Hangars.



Nachtkämpfe stehen auch auf dem Dienstplan. Hier versenken Sie einen russischen Frachter, im Hintergrund steht dessen Luftschiff.



Zwischensequenzen werden in der Spielegrafik dargestellt.

MESSEBERICHT Simulationen



B-17 Flying Fortress 2

Hersteller: Wayward Design/ Hasbro Interactive
Termin: 3. Quartal 2000

Sie schlüpfen in die Rolle jedes Ihrer zehn Crew-Mitglieder . Als Kommandant planen Sie die Angriffsroute, als Pilot fliegen Sie, als Kanonier stellen Sie Ihre Treffsicherheit unter Beweis. Professionell gemacht. **(uh)**



Combat Flight Sim 2

Hersteller: Microsoft
Termin: 4. Quartal 2000

In »Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater« fliegen Sie über 120 Missionen in den Jahren 1941 bis 1943 entweder auf amerikanischer oder japanischer Seite. In den zwei Kampagnen tummeln sich jede Menge historisch akkurat nachgebildete Flieger. **(ra)**



Rowan's Battle of Britain

Hersteller: Rowan/Empire
Termin: 3. Quartal 2000

Die Luftschlacht um England wird mit dieser Flugsimulation anvisiert, in der Sie zwischen einem schnellen Arcade-Modus und einem weitaus anspruchsvolleren Simulations-Modus wählen dürfen. Entweder auf deutscher oder auf britischer Seite nehmen Sie in insgesamt fünf historischen Propellormaschinen wie einer Messerschmitt, einer Ju 87 oder einer Hurricane Platz. In zwei Kampagnen liefern Sie sich dann wilde Luftkämpfe. In den Wolken können Sie sich verstecken und unbemerkt an den Feind heranzuschleichen. Dies dürfte im geplanten Mehrspielerbetrieb gut ankommen, denn dort werden sich bis zu 1000 Hobbypiloten an einer einzigen Luftschlacht beteiligen dürfen. **(md)**



Independance War

Hersteller: Particle Systems/ Infogrames
Termin: 3. Quartal 2000

Anders als sein Vorgänger steuern sie im 2. Teil der Weltraumsimulation kleinere Raumschiffe, ganz ähnlich wie im großen Vorbild »Wing Commander«. Beeindruckender als diese Tatsache, die ja nichts weiter als ein Schritt in Richtung »Bloß kein Risiko mehr« bedeutet, fanden wir aber die gewaltigen Raumstationen, zwischen denen man nach Belieben herumfliegen kann. **(uh)**



Jumpgate

Hersteller: Netdevil
Termin: 3. Quartal 2000

»Privateer« online spielen – das wäre doch was. Zwar liegen bei Origin solche Projekte momentan auf Eis, doch dafür springt Netdevil aus Colorado in die Bresche: »Jumpgate« soll nicht nur Kampf-, sondern auch Handels- und Ressourcen-Management-Elemente in einer dauerhaften Online-Welt enthalten – eine spannende Story natürlich auch. **(ra)**



Klingon Academy

Hersteller: 14° East/ Virgin Interactive
Termin: 3. Quartal 2000

Im inzwischen ein Jahr überfälligen »Klingon Academy« fliegen Sie als Klingone Attacken gegen die verweichlichte Föderation. Statt eines »Wing Commander«-ähnlichen Fluggefühls sollen die Kähne diesmal weitaus realistischer, weil schwerfälliger, durchs All pflügen. Wir wünschen ein herzhaftes »Kaplah!«. **(ra)**



Last Call

Hersteller: Simon & Schuster
Termin: 2. Quartal 2000

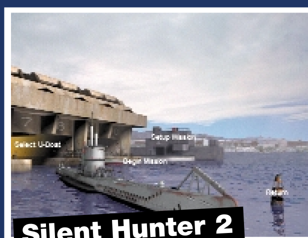
Eine Barkeeper-Simulation? So ist es: In »Last Call« mixen Sie für die Kunden eines hippen New Yorker Clubs an die 100 Getränke, überprüfen die Personalausweise (»Na, schon volljährig?«), wickeln die Kunden ein und geben gleichzeitig Acht, dass sie nicht zu betrunken werden. Nebenher kassieren Sie natürlich so viel Trinkgeld wie möglich. **(ra)**



SimsVille

Hersteller: Maxis/ Electronic Arts
Termin: 2. Quartal 2001

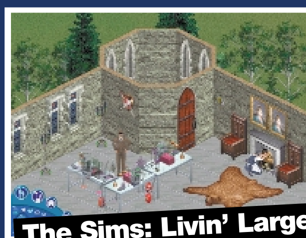
Was simuliert man, wenn man schon Familien (»The Sims«), Städte (»SimCity«) und das Leben als solches (»SimLife«) auf der Festplatte gehabt hat? Gute Frage. Maxis' nächstes Projekt widmet sich der Nachbarschaft. Heißt aber nicht Sim Neighborhood, sondern »SimsVille« und wirkt wie eine Mischung aus The Sims und SimCity. Sie sind darin Herr über eine Kleinstadt und beeinflussen mit Entscheidungen wie »Wer zieht wo ein?« oder »Welche Läden sollen wo aufmachen?« das Leben der Gemeinschaft. Geht es den Händlern und Arbeitern gut, sind die Schaufenster blitzblank poliert und die Wohnhäuser frisch gestrichen. Zwar schauen Sie bei den Sim-Familien ins Wohnzimmer, müssen jedoch kein extremes Aufräum-Management wie in The Sims praktizieren – viel Glück und viel Segen. **(ra)**



Silent Hunter 2

Hersteller: Aeon/SSI
Termin: 1. Quartal 2001

Die letzte beachtenswerte U-Boot-Simulation des 2. Weltkriegs. Die Grafik ist enttäuschend, dafür wird der historische Kontext sehr genau sein. Die Programmierer besorgten sich umfangreiches Datenmaterial. Interessant: Das Gegenstück, der »Destroyer Command«, mit dem Sie sich auf U-Boot-Jagd begeben, wird von einem anderen SSI-Team entwickelt. **(uh)**



The Sims: Livin' Large

Hersteller: Maxis/Electronic Arts
Termin: 3. Quartal 2000

Schon alle zehn Karrieren in »The Sims« durch? Hier kommt die offizielle Erweiterungs-CD mit fünf neuen Berufen, darunter Musiker, Journalist (unter anderem als Spieletester tätig) oder Hacker. Jede Menge Gags wie ein Schloss samt wahnsinnigem Wissenschaftler, ein Flaschengeist (gesprochen von Will Wright) und UFO-Entführungen sind mit dabei. **(ra)**



MESSEBERICHT

E3 total: Die wichtigsten

iel	Genre	Hersteller	Veröff.	Internet	Seite
2 Dalmatians: ppies to the Rescue	Geschicklichkeitsspiel	Disney Interactive/Eidos Interactive	Februar 2001	www.disney.de	-
4 Evolution	Rennspiel	Gathering of Developers/Take 2 Int.	September 2000	www.take2.de	-
addin	Geschicklichkeitsspiel	Disney Interactive	September 2000	www.disney.de	-
Star Tennis 2000	Sportspiel	Aqua Pacific/Ubi Soft	Juli 2000	www.ubisoft.de	S. 72
one in the Dark: e new Nightmare	Action-Adventure	Darkworks/Infogrames	4. Quartal 2000	www.darkworks.com	-
mateur League Golf	Sportspiel	Simon & Schuster Interactive	4. Quartal 2000	www.simonsays.com	-
merican McGee's Alice	Action-Adventure	Rogue Ent./Electronic Arts	3. Quartal 2000	www.rogueentertainment.com	S. 61
achronox	Rollenspiel	Ion Storm/Eidos Interactive	1. Quartal 2001	www.eidos.de	-
archy Online	Rollenspiel	Funcom	3. Quartal 2000	www.funcom.de	S. 68
no 1503	Strategie	Sunflowers/Infogrames	1. Quartal 2001	www.sunflowers.de	S. 48
stoss Action	Sportspiel	Ascaron/Infogrames	4. Quartal 2000	www.ascaron.com	S. 72
E 2: The Conqueror	Strategie	Ensemble Studios/Microsoft	2. Quartal 2001	www.aoe2.com	S. 46
ua	Action	Massive Development/Fishtank Int.	3. Quartal 2000	www.fishtank-interactive.com	S. 57
canum	Rollenspiel	Troika Games/Havas Interactive	3. Quartal 2000	www.troikagames.com	S. 68
t of Magic	Rollenspiel	Bethesda	Januar 2001	www.bethsoft.com	-
17 Flying Fortress 2	Simulation	Microprose/Hasbro Interactive	3. Quartal 2000	www.hasbro-interactive.com	S. 78
lance	Denkspiel	Jowood/Infogrames	2. Quartal 2000	www.jowood.com	-
ldur's Gate 2	Rollenspiel	Bioware/Virgin Interactive	3. Quartal 2000	www.bioware.com	S. 69
ss Avenger	Sportspiel	Simon & Schuster Interactive	September 2000	www.simonsays.com	-
tman	Rennspiel	Ubi Soft	Oktober 2000	www.ubisoft.de	-
ttle Isle: The Andosia War	Strategie	Blue Byte	3. Quartal 2000	www.battleisle.de	S. 48
ttle Realms	Strategie	Liquid Entertainment/Crave	2. Quartal 2001	www.battlerealms.com	S. 49
ttleship 2	Action	Microprose/Hasbro Interactive	September 2000	www.hasbrointeractive.com	S. 57
labong Pro Surfer	Sportspiel	TLC/Mattel Interactive	November 2000	www.mindscapeuk.com	-
ack & White	Strategie	Lionhead Studios/Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.lionhead.com	-
ffy the Vampire Slayer	Action-Adventure	Fox Interactive/Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.foxinteractive.com	S. 62
ndesliga Manager X	Wirtschaftssimulation	Software 2000	1. Quartal 2001	www.software2000.de	S. 55
siness Strategy	Wirtschaftssimulation	Monte Christo	März 2001	www.montecristo-multi.com	-
zz Lightyear of	Geschicklichkeitsspiel	Disney Interactive/Activision	4. Quartal 2000	www.activision.de	S. 66
ar Command	Strategie	Westwood Studios/Electronic Arts	November 2000	www.westwood.com	-
&C: Red Alert 2					
&C: Renegade	Action	Westwood Studios/Electronic Arts		www.westwood.com	-
ll to Power 2	Strategie	Activision	3. Quartal 2000	www.activision.com	S. 49
pitalism 2	Wirtschaftssimulation	Ubi Soft	1. Quartal 2001	www.ubisoft.de	-
rmageddon TDR 2000	Rennspiel	SCI	3. Quartal 2000	www.sci.co.uk	S. 74
sino	Glücksspiel	Microsoft	2. Quartal 2000	www.microsoft.de	S??
eopatra	Strategie	Impressions/Havas Interactive	3. Quartal 2000	www.sierra.de	S. 50
ve Barker's Undying	Action-Adventure	Dreamworks Int./Electronic Arts	3. Quartal 2000	www.ea.com	S. 62
ose Combat 5	Strategie	SSI/Mattel Interactive	November 2000	www.ssionline.com	-
lin McRae 2.0	Rennspiel	Codemasters	September 2000	www.codemasters.com	S. 74
mbat Flight Sim 2	Simulation	Microsoft	4. Quartal 2000	www.microsoft.de	S. 78
mmandos 2	Strategie	Pyro Studios/Eidos Interactive	4. Quartal 2000	www.pyrostudios.com	S. 49
nquest: Frontier Wars	Action	Digital Anvil/Microsoft	3. Quartal 2000	www.digitalanvil.com	-
mson Skies	Simulation	Zipper Interactive/Microsoft	August 2000	www.microsoft.de	S. 77
e Club	Sportspiel	Bulldog Int./Swing Ent.	3. Quartal 2000	www.swing-entertaiment.de	-
ltures	Strategie	fanatics/THQ	3. Quartal 2000	www.funatics.de	-
ria's Inferno	Action-Adventure	Simon & Schuster Interactive	3. Quartal 2000	www.simonsays.com	-
rk Reign 2	Strategie	Pandemic/Activision.	2. Quartal 2001	www.activision.de	-
ep Fighter	Action	Criterion Studio/Ubi Soft	September 2000	www.ubisoft.de	-
er Avenger 3D	Sportspiel	Simon & Schuster Interactive.	3. Quartal 2000	www.simonsays.com	-
lta Force: Land Warrior	Action	Novalogic	3. Quartal 2000	www.novalogic.com	S. 57
sperado	Strategie	Spellbound/Infogrames	4. Quartal 2000	www.infogrames.de	S. 50
stroyer Command	Simulation	SSI/Mattel Interactive	November 2000	www.ssionline.com	-
us Ex	Action-Adventure	Ion Storm/Eidos Interactive	3. Quartal 2000	www.ionstorm.com	S. 62
ablo 2	Rollenspiel	Blizzard Entertainment/Havas Int.	3. Quartal 2000	www.blizzard.de	S. 68
no Crisis	Action-Adventure	Capcom/Virgin Interactive	3. Quartal 2000	www.vid.de	-
t Track Racing Sprint Cars	Rennspiel	Ratbag/Infogrames	3. Quartal 2000	www.infogrames.com	S. 74
nald Duck's Action Game	Geschicklichkeitsspiel	Disney Interactive	November 2000	www.disney.de	-
agon Riders	Action-Adventure	Grolier/Ubi Soft	4. Quartal 2000	www.ubisoft.de	S. 62
agon's Lair 3D	Action-Adventure	Blue Byte	1. Quartal 2001	www.bluebyte.de	S. 63
ver 2	Rennspiel	Reflections/Infogrames	2001	www.inogrames.com	S. 74
ngeon Siege	Rollenspiel	Gas powered Games/Microsoft	1. Quartal 2001	www.gaspoweredgames.com	S. 69
rth 2150: e Moon Project	Strategie	Topware Interactive	3. Quartal 2000	www.topware.de	S. 54
rth 3	Strategie	Topware Interactive	3. Quartal 2001	www.topware.de	S. 52
helon	Simulation	Bethesda Softworks	3. Quartal 2000	www.bethsoft.com	-
mperor's new groove	Geschicklichkeitsspiel	Disney Interactive	2. Quartal 2001	www.disney.de	-
mpire Earth	Strategie	Stainless Steel/Havas Interact.	1. Quartal 2001	www.empireearth.com	S. 50
cape from onkey Island	Adventure	LucasArts/THQ	November 2000	www.lucasarts.com	S. 67
l Dead	Action	Heavy Iron Studios/THQ	November 2000	www.thq.de	S. 57
l Islands	Strategie	Nival/Fishtank Interactive	3. Quartal 2000	www.nival.com	S. 52
l Twin	Geschicklichkeitsspiel	Ubi Soft	4. Quartal 2000	www.ubisoft.de	S. 66
2001	Rennspiel	EA Sports/Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.easports.com	-
lout Tactics	Strategie	Interplay/Virgin Interactive	4. Quartal 2000	www.vid.de	S. 52
te of the Dragon	Strategie	Eidos Interactive	4. Quartal 2000	www.eidos.de	-
rrari 360 Challenge	Rennspiel	Acclaim	März 2001	www.acclaim.de	S. 74
rrari Grand Prix	Rennspiel	Acclaim	4. Quartal 2000	www.acclaim.de	-
A 2001	Sportspiel	EA Sports/Electronic Arts	3. Quartal 2000	www.easports.com	S. 72
rd Racing	Rennspiel	Empire	4. Quartal 2000	www.empire.co.uk	-
eelancer	Simulation	Digital Anvil/Microsoft	1. Quartal 2001	www.digitalanvil.com	S. 76
ontierland	Strategie	Jowood/Infogrames	4. Quartal 2001	www.jowood.com	-

Spiel	Genre	Hersteller
Frontschweine	Action	Infogrames
Ghost Master	Strategie	Empire
Giants	Action	Planet Moon Studios/Virgin Interactiv
Gift	Geschick	Cryo Interactive
Golem	Strategie	Swing Entertainment
Gorkamorka	Rennspiel	Ripcord Games
Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes/Egmont Int.
Grab des Pharao 2	Adventure	Cryo Interactive
Grand Prix 3	Rennspiel	Microprose/Hasbro Interactive
Ground Control	Strategie	Massive Schweden/Havas Int.
Halo	Action	Bungee Software/Take 2 Int.
Harpoon 4	Simulation	SSI/Mattel Interactive
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Action-Adv.	Ritual Entertainment/Take 2 Int.
Heroes Chronicles	Strategie	New World Computing/Infogrames
Hitman: Codename 47	Action	Io Interactive/Eidos Interactive
Homeworld: Cataclysm	Strategie	Relic Entertainment/Havas Interactive
Hot W.W. F1 Team Racer	Rennspiel	TLC/Mattel Interactive
Icewind Dale	Rollenspiel	Black Isle/Virgin Interactive
I'm going in	Action	Innerloop/Eidos Interactive
Imperium der Ameisen	Strategie	Microids/Havas Interactive
In cold blood	Action-Adv.	Revolution/Ubi Soft
Independance War 2	Simulation	Particle Systems/Infogrames
Industriegigant 2	Strategie	Jowood/Infogrames
Infestation	Action	Frontier Development/Ubi Soft
Insane	Rennspiel	Codemasters
International Air Racing	Rennspiel	TLC/Mattel Interactive
Int. Cricket Capt. 2000	Sportspiel	Empire
Iron Dignity	Strategie	Artex Software/Topware Interactive
It came for Zog	Adventure	Pixeleers/Topware Interactive
Jagged Alliance 2.5	Strategie	Sir-Tech
JHRA Drag Racing	Rennspiel	Bethesda Softworks
Jumpgate	Simulation	Netdevil
Kingdom under Fire	Strategie	Gathering of Developers/Take 2 Int.
KISS Psycho Circus	Action	Third Law/Take 2 Interactive
Klingon Academy	Simulation	Interplay/Virgin Interactive
Last Call	Simulation	Simon & Schuster Interactive
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Action-Adv.	Crystal Dynamics/Eidos Int. -
Legend of Casanova	Action-Adv.	Arxel Tribe/Cryo
Legend o.t Bl.Masters	Rollenspiel	Ronin Ent./Ripcord Games
Legend o.t. Round Table	Action-Adv.	Arxel Tribe/Cryo
Legends of Might & Magic	Rollenspiel	New World Computing/Infogrames
Links LS 2001	Sportspiel	Access Software/Microsoft
Loose Cannon	Action	Digital Anvil/Microsoft
M.O.U.T. 2025	Strategie	Ripcord Games
Madden NFL 2001	Sportspiel	EA Sports/Electronic Arts
Max Payne	Action	Remedy/Take 2 Interactive
Mech Commander 2	Strategie	FASA Interactive/Microsoft
Mech Warrior 4	Action	FASA Interactive/Microsoft
Mercedes Benz Motor Truck Racing	Rennspiel	Synetic/THQ
Metal Gear Solid	Action-Adv.	Konami/Microsoft
Microsoft Golf 2001	Sportspiel	Microsoft
Midtown Madness 2	Rennspiel	Angel Studios/Microsoft
Millenium Ath.Games	Sportspiel	Swing Entertainment
Monopoly Tycoon	Strategie	Microprose/Hasbro Interactive
Music 2000	Musiksimulation	Codemasters
Myst 3: Exile	Adventure	Presto Studios/Mattel Media
NASCAR 2001	Rennspiel	EA Sports/Electronic Arts
Nascar Racing 4	Rennspiel	Papyrus/Havas Interactive
NBA Live 2001	Sportspiel	EA Sports/Electronic Arts
NCAA Football 2001	Sportspiel	EA Sports/Electronic Arts
Need for Speed: Motor City	Rennspiel	Electronic Arts
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Bioware/Virgin Interactive
NHL 2001	Sportspiel	EA Sports/Electronic Arts
No Escape	Action	Funcom
No one lives forever	Action-Adv.	Fox Interactive/Electronic Arts
Oddworld: Munch's Oddysee	Action-Adv.	Oddworld Inhabitants/Infogrames
Odyssee - Auf der Suche nach Odysseus	Adventure	Cryo Interactive
Oni	Action	Bungee Software/Take 2 Int.
Pac Man	Geschick	Atari/Hasbro Interactive
Pacific Warriors	Action	Interactive Vision/Swing Ent.
Panty Raider	Action	Simon & Schuster Interactive
Patrizier 2	Wirtschaftssim.	Ascaron/Infogrames
Peacemakers	Strategie	GMA/Ubi Soft
Pizza Connection 2	Wirtschaftssim.	Software 2000
Planet of the Apes	Action-Adv.	Fox Interactive/Electronic Arts
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI/Mattel Interactive
Project Eden	Action-Adv.	Eidos Interactive

Spiele im Überblick

Veröff.	Internet	Seite
2. Quartal2000	www.infogrames.de	S. 57
2. Quartal 2001	www.empire.co.uk	-
3. Quartal 2000	www.vid.de	S. 57
4. Quartal 2000	www.cryo-interactive.de	S. 66
4. Quartal 2000	www.swing-entertainment.de	-
3. Quartal 2000	www.ripcordgames.com	S. 74
2. Quartal 2000	www.piranhabytes.com	S. 69
3. Quartal 2000	www.cryo-interactive.de	-
August 2000	www.hasbrointeractive.com	S. 71
3. Quartal 2000	www.havas.de	-
Februar 2001	www.bungie.com	S. 57
November 2000	www.ssionline.com	-
Juli 2000	www.take2.de	S. 63
3. Quartal 2000	www.infogrames.com	-
3. Quartal 2000	www.ionstorm.com	S. 59
3. Quartal 2000	www.havas.de	S. 52
November 2000	www.matellinteractive.de	-
Juni 2000	www.blackisle.com	-
3. Quartal 2000	www.innerloop.com	S. 59
4. Quartal 2000	www.microids.com	S. 50
3. Quartal 2000	www.ubisoft.de	S. 63
3. Quartal 2000	www.infogrames.de	S. 78
3. Quartal 2000	www.jowood.com	-
2. Quartal2000	www.ubisoft.de	S. 59
3. Quartal 2000	www.codemasters.com	S. 74
Oktober 2000	www.ssionline.com	S. 75
4. Quartal 2000	www.empire.co.uk	-
1. Quartal 2001	www.topware.de	S. 52
2. Quartal 2001	www.topware.de	S. 68
3. Quartal 2000	www.sir-tech.com	-
2. Quartal 2000	www.bethsoft.com	-
3. Quartal 2000	www.netdevil.com	S. 78
4. Quartal 2000	www.take2.de	-
Juli 2000	www.take2.de	S. 59
3. Quartal 2000	www.interplay.com	S. 79
2. Quartal 2000	www.simonsays.com	S. 79
4. Quartal 2000	www.eidos.de	-
1. Quartal 2001	www.cryo-interactive.de	-
3. Quartal 2000	www.ripcordgames.com	S. 70
2001	www.cryo-interactive.de	S. 63
4. Quartal 2000	www.3do.com	S. 69
3. Quartal 2000	www.accesssoftware.com	S. 72
1. Quartal 2001	www.digitalanvil.com	S. 59
4. Quartal 2000	www.microsoft.com	-
4. Quartal 2000	www.easports.com	S. 75
1. Quartal 2001	www.remedy.fi	S. 59
1. Quartal 2001	www.fasa.com	S. 52
4. Quartal 2000	www.fasa.com	S. 59
August 2000	www.thq.de	S. 75
2. Quartal 2000	www.konami.com	S. 63
3. Quartal 2000	www.microsoft.com	-
3. Quartal 2000	www.angelstudios.com	-
3. Quartal 2000	www.iavision.com	-
3. Quartal 2000	www.hasbro-interactive.de	-
3. Quartal 2000	www.codemasters.com	-
2001	www.prestostudios.com	S. 68
4. Quartal 2000	www.easports.com	-
4. Quartal 2000	www.havas.de	-
4. Quartal 2000	www.easports.com	S. 72
4. Quartal 2000	www.easports.com	-
3. Quartal 2000	www.ea.com	S. 75
1. Quartal 2001	www.bioware.com	S. 70
3. Quartal 2001	www.easports.com	S. 72
3. Quartal 2000	www.funcom.com	-
4. Quartal 2000	www.foxinteractive.com	S. 63
2. Quartal 2001	www.oddworld.com	S. 64
3. Quartal 2000	www.cryo-interactive.de	S. 68
September 2000	www.take2.de -	-
Okober 2000	www.atari.com	S. 66
3. Quartal 2000	www.iavision.com	-
2. Quartal 2000	www.simonsays.com	S. 59
4. Quartal 2000	www.ascaron.com	-
4. Quartal 2000	www.ubisoft.de	S. 52
4. Quartal 2000	www.software2000.de	S. 55
4. Quartal 2000	www.foxinteractive.com	-
4. Quartal 2000	www.poolofradiance.com	S. 70
4. Quartal 2000	www.eidos.de	-

Spiel	Genre	Hersteller	Veröff.	Internet	Seite
Quake 3: Team Arena Mission Pack	Action	Id Software/Activision	3. Quartal 2000	www.idsoftware.com	S. 60
Ready, set, yo!	Sportspiel	Simon & Schuster Interactive	4. Quartal 2000	www.simonsays.com	-
Return to Castle Wolfenstein	Action	Grey Matter Int./Activision	4. Quartal 2000	www.activision.de	S. 56
Road to Eldorado	Adventure	Revolution/Ubi Soft	3. Quartal 2000	www.ubisoft.de	S. 68
Road Wars	Rennspiel	Interactive Vision/Swing Ent.	3. Quartal 2000	www.iavision.com	-
Rowan's Battle of Britain	Simulation	Empire	3. Quartal 2000	www.empireinteractive.com	S. 78
Run like Hell	Action	Interplay/Virgin Interactive	1. Quartal 2000	www.vid.de	-
Rune	Action-Adventure	Humanhead Stud./Take 2 Interactive	August 2000	www.humanhead.com	S. 64
Sacrifice	Strategie	Shiny Entert./Virgin Interactive	4. Quartal 2000	www.shiny.com	S. 53
Sanity, Aiken's Artifact	Action-Adventure	Fox Interactive/Electronic Arts	3. Quartal 2000	www.foxinteractive.com	-
Sea Dogs	Strategie	Bethesda Softworks	3. Quartal 2000	www.bethsoft.com	-
Search and Rescue 2	Simulation	Interactive Vision/Swing Ent.	2. Quartal 2000	www.iavision.com	-
Shadowbane	Action	Take 2 Interactive	2001	www.take2.de	-
Sheep	Strategie	Empire	4. Quartal 2000	www.empireinteractive.com	S. 52
Siedler 4	Wirtschaftssimulation	Blue Byte	November 2000	www.bluebyte.de	S. 55
Sigma	Strategie	Relic Entertainment/Microsoft	4. Quartal 2001	www.relic.com	S. 53
Silent Hunter 2	Simulation	SSI/Mattel Interactive	1. Quartal 2001	www.ssionline.com	S. 79
SimsVille	Simulation	Maxis/Electronic Arts	2. Quartal 2001	www.maxis.com	S. 79
Sovereign	Wirtschaftssimulation	Verant/Ubi Soft	4. Quartal 2000	www.verant.com	S. 55
Squad Leader	Strategie	Microprose/Hasbro Interactive	September 2000	www.microprose.com	S. 53
Star Trek: Away Team	Strategie	Reflexive Entertainment/Activision	3. Quartal 2000	www.activision.de	S. 53
Star Trek: Bridge Commander	Action	Totally Games/Activision	1. Quartal 2001	www.totallygames.com	S. 60
Star Trek: New Worlds	Strategie	Interplay/Virgin Interactive	4, Quartal 2000	www.interplay.com	-
Star Trek: Voyager Elite Force	Action	Raven Software/Activision	3. Quartal 2000	www.activision.de	S. 60
Star Wars: Bombad Racing	Rennspiel	LucasArts/THQ	2. Quartal 2001	www.lucasarts.com	S. 75
Star Wars: Obi-Wan	Action-Adventure	LucasArts/THQ	September 2000	www.lucasarts.com	S. 64
Starfleet Command 2	Strategie	Taldren/Virgin Interactive	4. Quartal 2000	www.taldren.com	S. 53
Starpeace	Wirtschaftssimulation	Monte Christo	Oktober 2000	www.montecristo-multi.com	-
Stars! Supernova	Strategie	Empire	3. Quartal 2000	www.empireinteractive.com	S. 53
Starship Creator: Warp 2	Strategie	Simon & Schuster Interactive	2. Quartal 2000	www.simonsays.com	S. 54
Starship Troopers	Strategie	Microprose/Hasbro Interactive	4. Quartal 2000	www.hasbro-interactive.de	-
Starsky & Hutch	Rennspiel	Empire	3. Quartal 2000	www.empireinteractive.com	S. 75
Startopia	Geschicklichkeitsspiel	Mucky Foot/Eidos Interactive	4. Quartal 2000	www.eidos.de	S. 66
STDS9: Dominion Wars	Strategie	Gizmo Games/Simon & Schuster In.	4. Quartal 2000	www.simonsays.com	S. 54
STDS9: The Fallen	Action-Adventure	Simon & Schuster Interactive	3 .Quartal 2000	www.simonsays.com	S. 66
Stupid Invaders	Adventure	Xilam/Ubi Soft	3. Quartal 2000	www.ubisoft.de	S. 68
Sudden Strike	Strategie	Red Strike/CDV	3. Quartal 2000	www.cdv.de	S. 54
Summoner	Rollenspiel	Volition/THQ	November 2000	www.summoner.com	S. 70
SWAT 3: Close Quarter's Battle	Strategie	Sierra Northwest/Havas Interactive	3. Quartal 2000	www.sierra.de	S. 54
Sydney 2000	Sportspiel	Eidos Interactive	August 2000 -	www.eidos.de	-
Technomage	Action-Adventure	Sunflowers/Infogrames	2. Quartal 2000	www.sunflowers.de	-
The Blair Witch Series	Action-Adventure	diverse/Take 2 Interactive	Oktober 2000	www.take 2.de	-
The Dreamland Chronicles: Freedom Ridges	Strategie	Mythos Games/Bethesda S.	4. Quartal 2000	www.bethsoft.com	-
The Pimmons	Strategie	Jowood/Infogrames	4. Quartal 2000	www.jowood.com	S. 54
The Sims: Livin' Large	Simulation	Maxis/Electronic Arts	3. Quartal 2000	www.maxis.com	S. 79
The World is not enough	Action	Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.ea.com	S. 60
Throne of Darkness	Rollenspiel	Click Entertainment/Havas Int.	4. Quartal 2000	www.havas.de	S. 70
Tiger Woods PGA Tour 2001	Sportspiel	EA Sports/Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.easports.com	-
Titanium Angels	Action-Adventure	Möbius/SCI	4. Quartal 2000	www.sci.co.uk	S. 64
Tribes 2	Action	Dynamix/Havas Interactive	3. Quartal 2000	www.dynamix.com	S. 60
Triple Play 2001	Sportspiel	EA Sports/Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.easports.com	-
Tropico	Strategie	Pop Top Software/Take 2 Int.	Dezember 2000	www.poptop.com	S. 54
Two Worlds	Rollenspiel	Topware Interactive	2. Quartal 2001	www.topware.de	S. 70
Ultima Worlds Online: Origin	Rollenspiel	Origin/Electronic Arts	1. Quartal 2001	www.origin.com	S. 70
Unreal 2	Action	Epic Games/Infogrames	2. Quartal 2001	www.epicgames.com	S. 60
Vampire: The Masquerade Redemption	Rollenspiel	Nihilistic Software/Activision	Juli 2000	www.activision.de	-
V.I.P.Action	Kalisto/Ubi Soft	November 2000	www.kalisto.com	S. 70	
Virtual Pool 3	Sportspiel	Interplay/Virgin Interactive	3. Quartal 2000	www.interplay.com	S. 72
V-Rally 2	Rennspiel	Infogrames	4. Quartal 2000	www.infogrames.de	-
Wall Street Trader	Wirtschaftssimulation	Monte Christo	September 2000	www.montecristo-multi.com	-
Walt Disney's Magical Racing Tour	Rennspiel	Eidos Interactive	4. Quartal 2000	www.eidos.de	-
Warcraft 3	Strategie	Blizzard Entertainment/Havas Int.	2. Quartal 2001	www.blizzard.de	S. 54
Warlords 4	Strategie	SSI/Mattel Interactive	1. Quartal 2001	www.ssionline.com	-
Warlords Battlecry	Strategie	SSI/Mattel Interactive	2. Quartal 2000	www.ssionline.com	S. 55
Warriors of Might & Magic	Action	New World Computing	3. Quartal 2000	www.3do.com	S. 60
Werner Asphalt Brenner	Rennspiel	United Soft Ent./Phenomedia	3. Quartal 2000	www.phenomedia.de	S. 75
Whitehouse	Wirtschaftssimulation	Monte Christo	Novmber 2000	www.montecristo-multi.com	-
Who wants to beat up a millionaire?	Action	Simon & Schuster Interactive	3. Quartal 2000	www.simonsays.com	-
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	4. Quartal 2000	www.sir-tech.com	-
Wizards & Warriors	Rollenspiel	Activision	3. Quartal 2000	www.activision.de	S. 70
World Sports Cars	Rennspiel	Empire	3. Quartal 2000	www.empire.co.uk	-
World War 3	Strategie	Topware Interactive	1. Quartal 2001	www.topware.de	S. 55
World's scariest Police Chases	Rennspiel	Fox Interactive/Electronic Arts	4. Quartal 2000	www.foxinteractive.com	S. 75
X-Com Alliance	Action-Adventure	Microprose/Hasbro Interactive	November 2000	www.hasbro-interactive.de	S. 64
Zeus	Strategie	Impressions/Havas Interactive	3. Quartal 2000	www.havas.de	S. 55



Abenteuer Sierra

Einer der traditionsreichsten Spiele-Publisher dürfte wohl Sierra sein. Lesen Sie, wie die Firma entstand, welche Klippen umschifft werden mussten und was für die Zukunft geplant ist.



»Two guys from Andromeda« im Gespräch mit Ken Williams. Sierra-Designer haben Kurzauftritte in vielen ihrer Spiele.

Mit »Mystery House« fing alles an. Vor 21 Jahren schaffte Sierra als erstes Unternehmen den Sprung vom Text- zum Grafikabenteuer. Roberta Williams entwickelte die Story, Ehemann Ken programmierte das Spiel auf einem Apple II.

Das Hobbyprojekt verkaufte sich mehr als 10 000 Mal, und der Grundstein für eine der erfolgreichsten Spielefirmen aller Zeiten war gelegt. Die Firma hieß damals noch Online Systems, die Umbenennung in Sierra On-Line erfolgte ein Jahr später.

Aller Anfang ist schwer

Es war die Ära der Textabenteuer. Infocom machte sich in diesem Genre mit **Zork** einen Namen, und Ken wie Roberta Williams sagten sich zu Recht, dass Abenteuerspiele mit Grafiken sicher noch größeren Anklang bei den Fans finden würden. Das erste Spiel dieser Art – **Mystery House** – war optisch wenig beeindruckend, Befehlseingaben erfolgten über einen Textparser, und der Aufbau der Grafiken nahm einige Zeit in Anspruch. Dennoch zeigte dieses Spiele deutlich das Potenzial des neuen Genres. Ermutigt von ihrem Achtungserfolg veröffentlichte das Ehepaar Williams mit **Mission Asteroid**, **The Wizard and the Princess** (auch als **Adventures in Serenia** bekannt) und **Cranston Manor** weitere Titel. Ein einziges reines Text-Abenteuer mit dem ominösen Titel **Softporn Adventure** entstand ebenfalls in dieser Zeit. Was man

»Sierra war ’87 das erfolgreichste Unternehmen in der Branche.«

damals noch nicht wusste war, dass sich dieses milde Sexabenteuer-Konzept schon sehr bald mit einem neuen Helden zum Superhit entwickeln würde. Die Rede ist natürlich von Larry Laffer alias **Leisure Suit Larry.**

King Graham zeigte den Weg

Robertas Vorliebe für Fantasy führte zunächst zu einer Umsetzung des Jim-Henson-Films **The Dark Crystal** für den Apple II (der Titel war auch für den Atari 800 geplant, wurde →

Mystery House ('80)

Der erste Titel für Sierra. Textabenteuer mit Grafik.



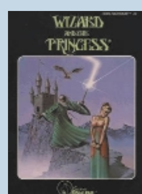
Mission Asteroids ('82)

Retten Sie die Erde vor einem herabstürzenden Asteroiden. Zwei weitere Titel erschienen in dieser Reihe.



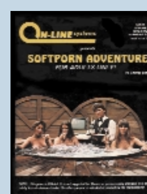
Wizard and the Princess ('82)

Vorläufer der King's-Quest-Serie von Roberta Williams.



Softporn Adventure ('82)

Dieser Titel diente wenige Jahre später als Inspiration für Leisure Suit Larry.



Space Quest 1: The Sarien Encounter ('87)



Roger Wilco, galaktischer Oberhausmeister, feiert sein Debüt auf dem PC.

Firmenhistorie: Sierra







King's Quest im Wandel der Zeit: Szenen aus King's Quest 1 (oben), 4 (Mitte) und 8 (unten).

→ aber nie umgesetzt), bevor sie King Graham in **King's Quest** auf eigene Abenteuer schickte. Danach ging es Schlag auf Schlag. Weitere erfolgreiche Serien folgten mit **Space Quest** und um Leisure Suit Larry. Alle diese Spiele verfügten über beeindruckende Grafiken und ermöglichten direkte Interaktion mit der Spielumgebung. Sierra bemühte sich nach Leibeskräften diese Features von Folge zu Folge zu verbessern. Jedes neue Quest-Abenteuer brachte Fortschritte in der Grafik, längere Zwischensequenzen, bessere Parser-Eingaben und viele andere Funktionen. Der Kauf eines jeden neuen Sierra-Produkts war praktisch ein Muss für alle Computer-Spieler. '87, knappe sieben Jahre nach der Veröffentlichung von Mystery House, war Sierra On-Line das erfolgreichste Unternehmen in der Branche. Die kleine Firma aus dem unbedeutenden Städtchen Coarsegold in Kalifornien war plötzlich in aller Munde.



Sierras Tochterfirma Dynamix entwickelte die Flugsimulation Red Baron 2, hier in der 3Dfx-Version.



Das berühmte Softporno-Adventure. Erkennen Sie die Dame rechts unten? Richtig, es ist Roberta Williams.

In den folgenden zwei Jahren bemühte man sich, neue Serienprodukte zu entwickeln **Quest for Glory** stellte den tollpatschigen Absolventen der Korrespondenzschule für berühmte Abenteurer vor und wurde auf Anhieb ein Erfolg. **Police Quest**, eine eher ernst gemeinte Semi-Simulation des Alltags eines Polizisten, fand ebenfalls schnell seine Nische. Die erste weibliche Hauptfigur bei Sierra – Lara Bow – kam hingegen über zwei Spiele (**The Colonel's Bequest** und **The Dagger of Amon Ra**) nicht hinaus.

Anfang der 90er wurde der Textparser durch anklickbare Icons ersetzt, ein Umstand den viele Fans bedauerten – skurrile Texteingaben gehörten damals zum Repertoire der meisten Spieler. Grafiken erreichten zu dieser Zeit erstmals VGA-Status und Sierra setzte neue Meilensteine für ausgedehnte Animationssequenzen.

Kaufrausch

Sierra plante nun den Gang an die Börse und dazu gehörte damals wie heute das Aufpolstern des Firmenportfolios. Eine Serie von Akquisitionen folgte, die '90 mit Dynamix begann, einem Spezialisten für Flugsimulationen (wie etwa **Red Baron**) und Flipper-Umsetzungen. Kurz darauf erwarb man den Lernspielhersteller Brightstar und das französische Softwarehaus Coktel, bestens bekannt für die Serien **Goblins** und **Inca**.

'95 erweiterte man die Produktpalette im Simulationsbereich: Sierra kaufte die Software-Schmiede Impressions, die kurz darauf mit dem antiken Städtebau in **Caesar 2** einen großen Hit verbuchte. Danach folgten die Rennspielmacher Papyrus (**NASCAR**) und die Militärexperten Sublogic (**Pro Pilot**).

Die Videojahre

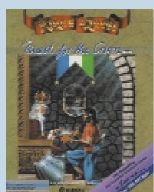
Sierras Plan bestand nun darin, einmal mehr neue Maßstäbe in der grafischen Präsentation von Spielen zu setzen. Das neue Zauberwort hieß »Full Motion Video«. Dazu schaffte man sich zunächst ein mehrere Millionen Dol-



Tribes 2 verspricht wieder Action pur. Das Spiel soll in diesem Sommer erscheinen.

King's Quest 1: Quest f. the Crown ('87)

King Graham of Daventry in seinem ersten großen Abenteuer.



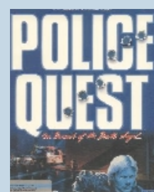
Leisure Suit Larry 1: In the Land of the Lounge Lizards ('87)



Larry machte Polyesteranzüge gesellschaftsfähig.

Police Quest 1: In Pursuit of the Dark Angel ('88)

Cop Sonny auf der Suche nach dem Todesengel.



Abenteuerspiel mit eingebauter Auto-Simulation.

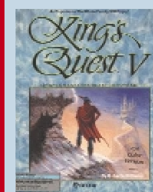
Quest for Glory 1: So you want to be a Hero ('89)

Naturbursche und jugendlicher Held stolpert



durch Spielburg und rettet die Tochter des Barons.

King's Quest 5: Absence makes the Heart go Yonder ('90)

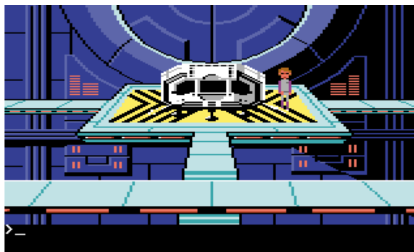


Satte 256 Farben und das erste Sierra-Abenteuer auf CD.



Existiert heute noch, wenn auch als taktischer 3D-Shooter: Police Quest.

lar teures, Hollywood-reifes Filmstudio an und begann dann aus der Riege arbeitsloser Filmschaffender zu rekrutieren. Roberta Williams eröffnete das Filmfeuerwerk mit **Phantasmagoria**, dann verfolgte Schattenjäger **Gabriel Knight** in seinem zweiten Auftritt Bösewichte unter gedämpften Spotlights. Die Fans waren geteilter Meinung – Sierra überdachte das Videokonzept noch einmal gründlich. Die Entscheidung wurde jedoch vom



Roger Wilco: Im Weltall hört dich niemand scheuern.

Konsumenten getroffen, genauer gesagt von den unglaublichen Verkaufszahlen zweier Spiele, welche die ganze Industrie auf den Kopf stellten. Die beiden Titel kamen nicht von Sierra oder anderen Branchenriesen, sondern von zwei relativ unbekannten, kleinen Entwicklerfirmen: id Software und Cyan läuteten mit **Quake** und **Myst** eine neue Ära ein. Das 3D-Genre bedarf keiner näheren Beschreibung, Myst hingegen kostete so manche Firma Kopf und Kragen. Beim Versuch, den Erfolg dieses Spiels auf dem Massenmarkt zu kopieren, traten sich die Marke-



Gabriel Knight 1: The Sins of the Fathers – das gruseligste Spiel aller Zeiten?

tingmanager – auf dem ihnen bis dahin unbekannten Weg zur Entwicklungsabteilung – gegenseitig auf die Füße. Auch Sierras Bemühungen mit Titeln wie **Lighthouse** oder **Rama** blieben relativ erfolglos. Und es sollte noch lange dauern, bis man schließlich mit **Half-Life** im 3D-Genre festen Fuß fassen konnte. Im noch verbleibenden Mega-Genre Echtzeit-Strategie spielt Sierra aber immer noch keine allzu große Rolle.



Sierras Abenteurerkommune The Realm wurde von Codemasters übernommen.

Das Cendant-Debakel

'96 erwarb Cendant (damals noch C&C) Sierra für satte 1,2 Milliarden Dollar. Das erfolgreiche Großunternehmen, das sich mit diversen Unternehmungen innerhalb der Reisebranche eine goldene Nase verdient hatte, zog nun aus, um der Spielebranche das Fürchten zu lehren. Der Erste, der es mit der Angst zu tun bekam,

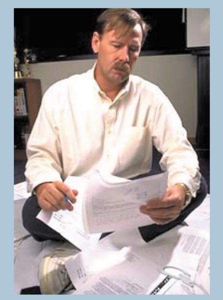


Er ist 40, allein stehend und lebt noch bei Mutti: Leisure Suit Larry gewann '87 die Herzen der Adventure-Fans.

war Firmengründer Ken Williams. Er verließ '98 das neue Unternehmen. Cendant stellte seine Ahnungslosigkeit überzeugend unter Beweis und zog darüber hinaus den Zorn seiner Aktionäre auf sich, da diverse Fehler in der Buchhaltung den Aktienpreis über Nacht halbierten. '99 fand man in dem französischen Verlagshaus Havas einen Abnehmer für die zur Bürde gewordenen Softwareabteilung. Cendant Software hieß fortan Havas Interacti- →

Was macht eigentlich Ken Williams?

Nachdem Ken Williams '98 Sierra verließ, gründete er Worldstream.com – ein Unternehmen, das neue Technologien für Internet Broadcasting entwickelte. Um die Funktionalität dieser neuen Anwendungen zu demonstrieren, eröffnete er im gleichen Jahr einen Internet-Radiosender namens Talkspot. Zwar existiert Talkspot heute nicht mehr, die dafür entwickelte Software »eComm 1« erfreut sich jedoch – wie alles, was mit Internet Content zu tun hat – großer Beliebtheit. Zusammen mit seinem Partner Jerry Bowermann versucht Williams nun eComm1 im Markt zu etablieren. Mit PC-Spielen hat die Firma absolut nichts zu tun.
Es ist unwahrscheinlich, dass Ken in naher Zukunft zur Spielebranche zurückkehrt, obwohl er zugibt, dass es ihn durchaus reizen würde. Könnte es sein, dass er deshalb bis heute den Kontakt zu seinen alten Freunden bei Sierra aufrecht erhält?

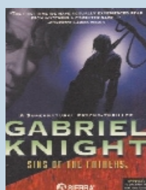


Sierra-Gründer Ken Williams.



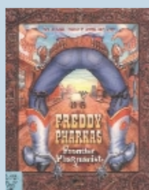
Das relativ unbekannte Adventure »The Black Cauldron« wird von vielen Fans als King's Quest 0 bezeichnet.

Gabriel Knight 1: The Sins of the Fathers ('93)



Deutschstämmiger Schattenjäger lehrt Vampire das Fürchten.

Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist ('93)



Al Lowe-'s erstes Spiel ohne Leisure Suit Larry im Titel.

Space Quest 6: The Spinal Frontier ('95)

Das wahrscheinlich letzte Abenteuer von Roger Wilco.



Phantasmagoria ('95)

Sierras erster Ausflug ins Land der Video-Adventures.



Police Quest: S.W.A.T. ('95)

Police Quest wechselt vom Abenteuer- ins Multimedia-Genre.



Firmenhistorie: Sierra

→ ve, zu deren Holdings neben Sierra auch Blizzard, Coktel, Knowledge Adventure und der Internet-Spielservice WON.net gehören. Zu einer der ersten Amtshandlungen des neuen Managements gehörte die Entlassung der 130 Mitarbeiter im Sierra-Mutterhaus in Coarsegold und dessen Schließung. Drei weitere Studios gingen den Weg alles Irdischen, wobei hoffnungsvolle Titel wie **Babylon 5**, **Middle Earth** und **Pro Football 2000** auf der Strecke blieben.

Sierras Weg führte vom innovativen Kleinunternehmen zum erfolgreichsten Entwicklerhaus und endete als Spielball diverser Großkonzerne.



Leider wurde Babylon 5 vorzeitig eingestellt.

Zu neuen Ufern?

Mit Half-Life, **Pharao**, **Starsiege: Tribes** und **Gabriel Knight 3** konnte man in jüngster Vergangenheit wieder einige beachtliche Erfolge verbuchen. Auch **Homeworld** war ein Schritt in die richtige Richtung, wenngleich der erhoffte große Verkaufserfolg ausblieb. Demgegenüber stehen jedoch solche Blindgänger wie **Trophy Bass**, **Big Game Hunting** und **Bull Riding**.

Gerüchten zufolge bewirbt sich Sierra derzeit um die Lizenz für Spiele, die auf der Neuverfilmung von »Der Herr der Ringe« basieren sollen. Kein schlechter Gedanke, da Tolkiens Trilogie seit jeher eine seltsame Faszination auf die Spielergemeinde auszuüben scheint.

Impressions arbeitet zurzeit an **Zeus: Master of Olympus** und ein weiterer, für das Jahr 2001 geplanter Titel hat ebenfalls großes Potenzial. Die Rede ist von **Empire Earth** von Stainless Steel Studios, das von **Age-of-Empires**-Chef-Designer Rick Goodman entwickelt wird. Empire Earth ist ein Echtzeit-Strategical, das 500000 Jahre menschlicher Evolution – von der Steinzeit bis in die nahe Zukunft – umfassen soll. Ein passender Titel für die Firma Sierra, die uns in den vergangen 20 Jahren einen faszinierenden Einblick in die Evolution der PC-Spielebranche gewährte. In dieser Zeit definierte das Unternehmen das Adventure-Genre und setzte Referenzen, denen jede andere Firma folgen musste. Damit leistete Sierra einen nicht zu unterschätzenden Beitrag für die gesamte Branche.

(Markus Krichel/mash)

»Sierra endete als Spielball der Großkonzerne.«


500 000 Jahre menschlicher Geschichte werden in Empire Earth in einem Echtzeitspiel präsentiert.

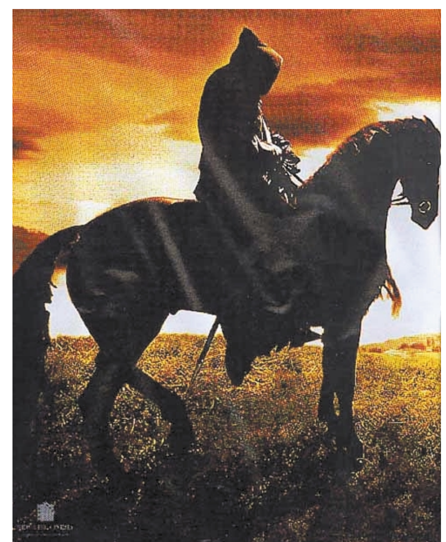


Farewell to Roger Wilco



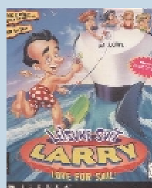

Die letzten Szenen mit Roger.

Fast hätte es ja geklappt mit **Space Quest 7**. In dieser Fortsetzung sollte Superhausmeister Roger Wilco seine zukünftige Frau Beatrice Wankmeister aus den Klauen von Sludg Vohaul befreien. Einen Promo-Film gab's bereits und ein Team werkelte fleißig am siebten Teil der Serie – und dabei blieb es dann auch. Der mit der Entwicklung beauftragte SQ-Veteran Scott Murphy wurde zum Opfer der Havas-Massenentlassung, von Murphy als »Kettensägenmontag« bezeichnet. Sehr schade, handelt es sich doch bei Roger Wilco um einen der beliebtesten Spielehelden aller Zeiten. Fast beschleicht einen das Gefühl, einen alten Freund zu Grabe zu tragen. Und so sind diese verschwommenen Screenshots aus dem Promo-Film wahrscheinlich die letzten Bilder des beliebten Losers. Eine letzte Hoffnung besteht allerdings noch: Ende letzten Jahre übernahm Codemasters die Restbestände von Yosemite Entertainment in Coarsegold, heuerte fast deren gesamten Personalbestand wieder an und bemüht sich seitdem um die Rechte an diversen Sierra-Titeln.


Sierra bemüht sich zurzeit um die Spielerechte an der Neuverfilmung von Lord of the Rings.

Leisure Suit Larry 7: Love for Sail ('97)

Larrys letztes Gefecht. Danach folgte lediglich noch ein (sehr erfolgloser) Casino-Titel.



Kings Quest 8: Mask of Eternity ('98)

Daventry jetzt in 3D. Ein neuer Held namens Connor übernimmt das Zepter von King Graham.



Half-Life ('99)

[Sierras erster großer Erfolg im Genre der 3D-Action-shooter. Viele Fortsetzungen sind geplant.



Das ideale Spiel





Hatten Sie auch schon mal eine Idee für ein Computerspiel? Auf den folgenden Seiten zeigen wir Ihnen, welche Programme wir herausbrächten, wenn man uns nur lassen würde.

Nicht weniger als 4000 PC-Produkte sind 1999 auf den Markt gekommen. Da kann natürlich nicht jedes Spiel ein Erfolg werden.

Tagaus, tagein werden wir mit den neuesten Ergüssen der Software-Industrie überschüttet. Nicht, dass wir uns darüber beschweren wollen: Wir haben unser Hobby zum Beruf gemacht und sind immer noch erfreut, gespannt und überrascht, was uns alles auf die Schreibtische flattert. Selten genug sind jedoch richtige Perlen dabei, die dazu noch innovativ sind.

»C&C 3«, »Dark Project 2« oder »SimCity 3000« machen sehr viel Spaß, teils sogar so viel, dass wir um unsere verdiente Nachtruhe gebracht werden. Aber trotzdem handelt es sich dabei nur um Aufgüsse mit Detailverbesserungen, hinter denen keine komplett neuen Spielideen stecken.

Und so träumt unser Spielerherz weiter von neuen Computer-Ufern; wie wäre es denn mit geschickten Kombinationen aus Rollenspiel, Echtzeit-Strategie und Action? Geht nicht, bringt nichts? Niemals eine Idee komplett ablehnen, bevor man nicht alles gesehen hat! Oder hätten Sie vor zwei Jahren geglaubt, das nach id's Großtaten das 3D-Shooter-Genre noch neue Impulse erhalten würde? Valve mixte Adventure-Elemente und eine dichte Atmosphäre dazu, fertig war mit »Half-Life« ein neues, wegweisendes Produkt.

Was wir uns für Gedanken zu diesem Thema machen, lesen Sie nun auf den folgenden Seiten. Dabei geht es uns nicht darum, den Herstellern zu zeigen, wie sie was besser machen könnten, sondern um unsere ganz persönlichen Vorlieben – wundern Sie sich also nicht über leicht skurrile Einfälle!

Wir wünschen Ihnen nun viel Spaß beim Durchschmökern unserer Ideen für das »ideale Spiel«.

Ihr PC-Player-Team



Ein Riesen-Verkaufserfolg, aber ohne echte neue Ideen: C&C 3: Tiberian Sun.



Risiko-Bereitschaft und die Implementierung frischer Ideen in bestehende Genres zahlt sich aus: Half-Life.

Roland Austinat



Kennen Sie noch die »Dr. Mabuse«-Filme? Die liefen '85, als es noch so gut wie kein Privatfernsehen gab, zum ersten Mal im ZDF – sowohl Fritz Langs Klassiker »Dr. Mabuse, der Spieler« ('22) und »Das Testament des Dr. Mabuse« ('33), als auch zahlreiche Remakes aus den 60er Jahren, zu denen Lang '60 mit »Die 1000 Augen des Dr. Mabuse« selbst den Startschuss gab.

Besagter Dr. Mabuse war Leiter einer Nervenheilanstalt und selber leicht verstört, denn er wollte auf der Erde eine Herrschaft des Verbrechens aufbauen. Zur Finanzierung seiner Pläne kaperte er jede Menge Geldtransporter und heuerte dann zahlreiche Kleinkriminelle an, die er per Funk oder Hypnose steuerte – wer ihn zu Gesicht bekam, überlebte die Begegnung meistens nicht. Legendär der Wandschirm, hinter dem ein Schatten Anweisungen gab oder der Spruch »Ich möchte jetzt nicht gestört werden!«, der von einer Schallplatte (!) in Mabuses Studierzimmer ertönte, wenn jemand die Türklinke herunterdrückte. Tja, und dann kam auch meist schon der gute Kommissar Lohmann ins Spiel: Oft schickte er einen verdeckt ermittelnden Kollegen in Mabuses Organisation.



Wer braucht schon Zwischensequenzen in Spielgrafik, wenn satte neuen Kinofilme schon gedreht sind?

Besonders die späteren Streifen, in denen Mabuse die Befehle aus seiner eigenen Irrenhaus-Zelle erteilte, bewegten sich nah an der Trash-Grenze, Dialog-Kostprobe: »Mit diesen Hebeln sprenge ich die Atom-Meiler.« Doch die Dinger waren ungemein populär: Die Düsseldorfer Pop-Gruppe Propaganda schrieb mit dem düsteren »Dr. Mabuse« sogar einen Top-10-Hit.

Ich habe nur einen Herrn und Gebieter

Schon damals dachte ich mir: Das wäre der ideale Stoff für ein Adventure. Und das würde mit einem reinen Text-Adventure beginnen, praktisch als Vorfilm, um die Spannung zu schüren. Die Erklärung wäre etwa, dass Sie mit einer Kapuze über dem Kopf in einer schwarzen Limousine in Mabuses Hauptquartier gebracht werden. Nach einer halben Stunde Spielzeit ginge es dann als Point-and-Klick-Grafikadventure weiter. Natürlich in schwarzweiß – das kommt ziemlich authentisch. Wer unbedingt Farbe mag, darf die wählen.

Inhaltlich hält sich das Adventure an die Filme: Sie unterwandern Mabuses Organisation und versuchen, den Mann hinter dem Schirm zu enttarnen. Dabei müssen Sie sich entscheiden: Verraten Sie Kommissar Lohmann einen geplanten Überfall? Nehmen Sie daran teil, um in der Organisations-Hierarchie aufzusteigen? Bleiben Sie im Hauptquartier zurück, um Beweise zu sammeln? Zeitkritische Einlagen wie »Finden Sie einen Fluchtweg aus einem sich mit Wasser füllenden Raum« oder »Befreien Sie sich von Ihren Fesseln, um nicht in Mabuses hypnotischen Bann zu geraten« dürfen auch nicht fehlen.

Besonders praktisch für moderne Spielefirmen, die auf Nummer sicher gehen wollen: Fortsetzungen sind im unbegrenzten Maß möglich. Wie im Film stirbt Mabuse zum Schluss wahlweise bei einem Autounfall, einem Zugunglück oder in einer Explosion – nur um im nächsten Teil wieder quicklebendig aufzutauchen.

Manfred Duy



Eifrige Persona-lity-Leser wissen es bereits: Neben der Computerei gilt meine zweite Leidenschaft den Fantasy-Romanen. Nur leider ist mir bislang noch keine einzige wirklich gelungene Umsetzung eines dieser literarischen Kleinode begegnet. Noch mehr ärgert es mich, dass die Digitalisierungen meiner Lieblingskladden besonders übel in die Hose gegangen sind. So spottet die Idee, Robert Jordans Romanserie »Rad der Zeit« bei »Wheel of Time« einen 3D-Actionfrack überzuziehen jeder Beschreibung meinerseits. Bei »Return to Krondor«, einer Umsetzung der Midkemia-Welt von Raymond Feist, konnte mich allenfalls die Story überzeugen, und das auf der gleichnamigen Terry-Brooks-Reihe basierende öde Adventure »Shannara«, konnte mit den spannenden Romanen nicht mal ansatzweise Schritt halten.



Das mittlerweile eingestellte Online-Spiel Middle-Earth basierte wenigstens auf meinem Lieblingsbuch Herr der Ringe.





Der als Trilogie angelegte Kinofilm Herr der Ringe gelangt leider auch erst Ende nächsten Jahr zur Erstaufführung.

Der Herr der PC-Ringe

Bleibt also meine absolute Kult-Bibel: Der Herr der Ringe. Das schnarchige Rollenspiel »Lord of the Rings« hat erstens schon mehrere Jahre auf dem Buckel und hört zweitens genau wie der Trickfilm inmitten des Geschehens auf.

Aus all diesen Umständen ergibt sich zwangsweise, dass mein absolutes Traumspiel ein Rollenspiel ist, welches die Grafik nicht neu definiert, sich aber dafür hauteng an die Romanvorlage »Herr der Ringe« hält. Noch schöner wäre es, wenn man dort zu Beginn zwischen mehreren Personen wählen dürfte, umso die Geschichte aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu erleben. Meine halbe Spielesammlung würde ich verpfänden, wenn ich als Sauron die Stadt Minas Tirith im Sturm erobern, als Smeagol allerlei Unheil stiften, als Heerführer Saruman eine Armee von Orks befehligen oder als Hobbit den Ring zum Schicksalsberg tragen dürfte.

Udo Hoffmann



Mein Traum wäre ein Rennspiel-Adventure auf der Grundlage der Rallye Paris-Dakar in den 20er Jahren. Dabei steuere ich keinen namenlosen Rennfahrer, sondern Udolfo Hoffmanno, den ruhelosen und sympathischen Weltenbummler.

Im Kampf gegen etliche Gegner aus der ganzen Welt (den entschlossenen Deutschen, den lässigen Amerikaner, den versnobten Engländer) beginnen die Probleme schon vor dem Start. Der treue Mechaniker Carambeu kann mich erst begleiten, wenn ich ihn aus den Fängen seiner Verlobten gerettet habe, die ihn unter keinen Umständen nicht ziehen lassen will. Ich muss einen akzeptablen Wagen, gutes Kartenmaterial, Ausrüstung und potente Geldgeber besorgen. Nichts ist vorgegeben; je nachdem, wie erfolgreich ich in diesem reinen Adventure-Part bin, erhalte ich ein anderes Fahrzeug oder schlechtere Straßenkarten.

Und los geht's!

Auf Basis einer Grafik-Engine mit Halo-Niveau steuere ich meinen Wagen durch das unwegsame Afrika. Die Fahrphysik ist ein Gedicht, die Herausforderungen sind zahllos. Es gibt keine vorgegebene Route, sondern Meilen um Meilen frei befahrbares Gelände in alle Richtungen, es ist fast unmöglich, immer auf dem richtigen Weg zu bleiben. Mein Beifahrer Carambeu und ich können krank werden, auf feindselige Beduinenstämme treffen oder einen alten Tempel in der Wildnis entdecken. Vielleicht gehen uns die Wasservorräte aus oder der Wagen bricht zusammen, die Reparatur ist schwierig. Wo bekomme ich auch mitten in Afrika Ersatzteile für einen Bugatti her? Oder uns packt das Jagdfieber. Dazu verlassen wir den Wagen und schleichen in 3D-Shooter-Manier durchs Gehölz, vorher können wir einen Tuareg als Führer anheuern.

Der Größe des Adventure-Parts ist frei wählbar, ich muss nicht alle Nebenaufgaben erfüllen, sondern kann mich auch allein aufs Rennen konzentrieren. Das wäre aber schade; für die bildhübsche und geheimnisvolle Eingeborenenprinzessin, die als Baby einen Flugzeugabsturz überlebte und von Arabern aufgezogen wurde, riskieren Hoffmanno und Carambeu sogar den Rennsieg.



Rennsport-Abenteuer in fernen Ländern – wird es sie eines Tages geben? (Bild aus Microsoft Motocross Madness 2)

Damian Knaus



Lange machte ich mir Gedanken, wie mein Wunsch-Spiel aussehen könnte. Die Muse küsste mich, als ich auf meinem nagelneuen Pentium-III-Rechner den Benchmark »3D Mark 2000« durchlaufen ließ. Die von der »Max Payne«-Grafik-Engine dargestellte Hafenstadt machte mir auf der Stelle den Mund wässrig: Für ein 3D-Rollenspiel in dieser grafischen Qualität würde mein knappes Urlaubsvolumen nicht ausreichen. Natürlich sollte in so einer Welt auch einiges los sein. Die Figuren bräuchten mehr Intelligenz als sämtliche Teletubbies zusammen. Sie reagieren auf das Verhalten des Spielers, generieren eigene Dialoge und versuchen, ihrem virtuellen Leben einen Sinn zu geben.

Gescheite Gesellen

Vielleicht entwickeln dann meine Rollenspiel-Schützlinge ein eigenes Bewusstsein und wissen, dass sie nur künstlicher Natur sind: »Na Damian, wieder am Abend zuhause? – Hat Dir Thomas etwa schon wieder die Freundin ausgespannt??? ...«

Die ganze Welt wird dann natürlich von einem genialen, finsteren Schurken bedroht. Immer wieder denkt er sich neue Taktiken aus, wie er mich und meine Gesellen am effektivsten in das virtuelle Jenseits schicken kann. Der Kopf der Bande, am besten ein Bösewicht, wie in den James Bond-Filmen, intrigiert, hetzt Bürger gegen mich auf und lernt aus seinen Fehlern. Das noch fiktivere Sahnehäubchen wäre dann die Spracherkennung. Die guten Schergen verstehen mein Genuschel – eventuell auch die nicht freundlich gesinnten Figuren. Wahrscheinlich schaffen es dann die Feinde mittels Internet, mein Handy zu aktivieren, um es als Abhöranlage zu nutzen. Aus den Daten entwickelt mein Gegner dann ein passendes Benutzerprofil. Gut, zugegeben, jetzt wird es etwas paranoid. Einiges davon bleibt (hoffentlich) Fiktion. Aber vielleicht wird in den nächsten Jahren nicht nur die Grafik der Spiele schöner, sondern auch die Künstliche Intelligenz der Programme deutlich besser. Und die Erfahrungen der letzten Jahre im Computerbereich haben mir eins klargemacht: Man soll niemals nie sagen.



Todschicke Grafik, unglaubliche künstliche Intelligenz und unbegrenzte Wiederspielbarkeit – nur ein Wunschtraum?

Joe Nettelbeck



Das Spiel, welches mich über Monate hinweg lahm legen könnte, wäre ein Kind dreier Eltern und käme aus dem Genre der Rollenspiele. Man stelle sich also einen Titel vor, dessen Story und Gesprächsoptionen von den Leuten stammen, die in dieser Hinsicht für »Planescape: Torment« verantwortlich waren. Torment setzte hier ganz ohne Frage neue Maßstäbe, und ich fürchte beinahe, dass sie nicht so bald wieder erreicht, geschweige denn gesprengt werden.



Everquest: Ruins of Kunark – so oder besser könnte das ideale Rollenspiel aussehen

Magic Quest: Torment

Das Kampf- und Magiesystem müsste in den Grundzügen von der »Might & Magic«-Reihe abstammen: Entgegen landläufig verbreiteten Vorurteilen kommt man dort mit blindem Hack & Slay nämlich nicht all zu weit, stattdessen ist Taktik gefragt. Und zudem liegen mir rundenbasierte Kämpfe (die dort möglich sind) ohnehin viel mehr als die schnellen Klickorgien. Auch die Alchemie kann durchaus von M&M übernommen werden, bei der anfänglichen Charakter-Generierung hingegen dürfte ohne weiteres ein Schuss »Wizardry« im Spiele sein.

Bleibt noch ein Bereich offen, nämlich die Präsentation. Da sind Rollenspiele leider traditionell nicht so stark – zumal dann nicht, wenn wir von First-Person-Perspektive reden. Die beste Annäherung an das, was ich mir wünschen würde, bieten derzeit wohl »Everquest – Ruins of Kunark« bei den Monstern und »Vampire« bei der generellen Grafik. Aus einer solchen Basis ließe sich dann übrigens auch noch eine ganz wunderbare Multiplayer-Onlinewelt entwickeln.

Magic Quest Online

Wie wäre es denn mal mit einer Multiplayer-Welt, in der man **wirklich** alles machen kann? Mir persönlich würde da vorschweben, eine Art Nachrichtendienst aufzuziehen: Man mietet einen Laden, stellt NPCs als weltweite Spitzel sowie bürointerne Arbeitskräfte ein und verkauft die Informationen, die einem auf diese Weise zugetragen werden.

Eine Party möchte sich vorab über einen bestimmten Dungeon informieren? Ein Wanderer möchte Straßenzustandsberichte über die aktuelle Monsterdichte auf einer bestimmten Route? Jemand hat mit einem anderen Spieler noch ein Hühnchen zu rupfen, weiß aber nicht, ob und wo der Kerl zu finden ist? Alles kein Problem, besuchen Sie Joes Agentur – und wenn Joe selbst gerade nicht online ist, führt ein NPC den Laden weiter. Ach, seufz ...

Jochen Rist

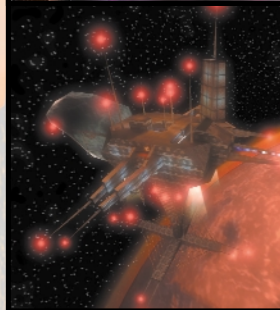


Am liebsten hätte ich gern den C64- und Amiga-Klassiker »Paradroid« neu aufgelegt – da das aber noch so lange dauert wie Romeros nächster Ego-Shooter, gebe ich's wohl besser gleich auf. Also bleiben wir realistisch: Denn das ideale Spiel setzt sich bei mir aus vielen einzelnen Titeln zusammen. Wie Puzzlestücke lassen sich die Spiele dann zusammenfügen und ergeben in ihrer Gesamtheit ein Universum, das erst übers Internet seine Perfektion erreicht. Vom Ego-Shooter über Echtzeit-Strategiespiele bis hin zu Flugsimulationen würde ich als etablierter Publisher für jeden Geschmack ein passendes Spiel in Auftrag geben. Über dem ganzen Projekt schwebt derweil ein gemeinsamer Hintergrund (gleiches Universum, Story, und so weiter) an den sich alle Spiele halten müssen. Mit genügend Programmierern ließen sich anfangs drei Spiele veröffentlichen, die sowohl Solo als auch im Verbund übers Internet spielbar sind.



Das ideale Spiel ist eine Kombination etlicher Genres, das über das Internet spielbar ist.









Wie sieht das aus?

Und hier das Beispiel: Während Manfred im Taktikbildschirm den strategischen Überblick über alle Truppenbewegungen behält, fliegt Martin in einer waschechten Simulation zum nächsten Planeten und lässt dort die Space-Marines Thomas und Jochen in bester »Starship Troopers«-Manier aussteigen. Und so ist schließlich jeder Spieler glücklich: Manfred ergötzt sich an der Wabenschieberei (Strategiespiel); Martin wimmelt feindliche Raumer ab (Simulation); während Thomas und ich mit BFG und Rocket-Jumps unser Bestes geben (Ego-Shooter). Sobald der Auftrag erledigt ist, sammelt Martin die Soldaten wieder ein und fliegt zur Raumbasis, wo die nächste gemeinsame Einsatzbesprechung stattfindet.

Online würden sich die Clans und Parties aus einer dreimal höheren Anzahl von Leuten als bisher zusammensetzen. Idealerweise bestehen die Truppen aus Personen, die rund um den Globus verstreut sind, so dass der eigene Clan jederzeit einsatzbereit ist. Bis in zwei Jahren sind selbst Handys so leistungsfähig, dass man sich unterwegs übers Geschehen informieren und gegebenenfalls eingreifen kann. Ich kann's kaum erwarten.

Martin Schnelle



Eigentlich sind es mehrere Ideen, die in meinem Kopf herumgeistern. Doch da ich ja eines Tages ein berühmter, erfolgreicher und (vor allem) reicher Spiele-Designer sein werde, hebe ich mir die besten Einfälle für den Zeitpunkt auf, an dem es möglich ist, eine komplette reale Welt zu simulieren. Dann kommt nämlich mein Spiel »Was ich als Milliardär so den ganzen Tag mache« auf den Markt, und dann ... Aber ich will nicht zu viel verraten.

Was ich mir jedoch immer seit den seligen Zeiten des Atari VCS gewünscht habe, ist eine Weltraumkampf-Simulation, bei der man auch das Schiff verlassen kann. Aber warum, zur Hölle, sollte ich denn so etwas brauchen? Ganz einfach!



... dann gehen Sie im feindlichen Schiff auf die Suche nach Ärger. (Bild aus Star Trek: Voyager – Elite Force)



Erst schlagen Sie sich im Weltall mit bösen Buben herum ... (Bild aus Starlancer)

Action im Weltraum

Als Pilot in einer Kampfstaffel gehört es natürlich zu Ihren Aufträgen, andere Einheiten zu beschützen, Patrouille zu fliegen und gegnerische Basen zu vernichten. Aber manchmal (oder vielleicht auch öfter) sollen Sie in ein feindliches Schiff eindringen, etwa mit einem Transporter, nachdem die Schutzschirme des Gegners unschädlich gemacht wurden. An Bord kämpfen Sie sich durch die Gänge vor und kidnappen eine bestimmte Person, stehlen einen Code oder legen eine Bombe. Oder zerstören Sie den Warp-Generator, da der sich von außen nicht beschießen lässt. Die Zeit spielt oft eine große Rolle, damit Sie sich noch rechtzeitig zurückziehen können.

Action auf Planeten

Aber auch auf Welten landen Sie. Dann führen Sie ein geheimes Kommando-Unternehmen in einer Werft oder Basis durch. Oder Ihr Schiff ist beschädigt und Sie müssen notlanden. Gut, dass Sie es noch bis zur nächsten Stadt geschafft haben. Dort gibt es einen zwielichtigen Schrotthändler, der leider Ihre Währung nicht akzeptiert. Also müssen Sie sich Geld verdienen, etwa bei den örtlichen Rennen. Und wo Sie schon gerade dabei sind, wetten Sie noch um einen Sklaven ... na gut, das mag es ja schon gegeben haben, zumindest im Kino. Aber grundsätzlich würde ein derartiges Programm durch die Adventure- und First-Person-elemente weitaus facettenreicher sein als »Wing Commander« und Konsorten.

Stefan Seidel



Ein Action-Rollenspiel, gekoppelt mit einem bei Bedarf selbstständig ablaufenden Echtzeit-Aufbau-Strategieteil – kann das gut gehen? Prinzipiell schon, der Gedanke ist jedenfalls durchaus verlockend.

Sie beginnen Ihre Karriere in »Diablo 1602« als ganz »normaler« Rollenspiel-Held, der zu Spielbeginn einfach durch die Lande zieht und typische Quests erfüllt: »Säubere diesen Wald von Kobolden und befreie die umliegenden Felder von dort lungernden Untoten!« Haben Sie diese Aufgaben erfolgreich absolviert, beginnt der Echtzeit-Aufbau-Strategie-Anteil: Erste Gefolgsleute treffen ein und lassen sich in dem durch Sie jetzt friedlichen Gebiet nieder. Nun können Sie diese »Siedler« anweisen, Felder zu bestellen, Holz zu schlagen und Häuser zu bauen; eine erste kleine Siedlung entsteht. Bald tauchen jedoch Probleme auf, da etwa keine Rohstoffe mehr abgebaut werden können. Dann ist es wieder an der Zeit, Ihrem Heldentitel gerecht zu werden, zum Schwert zu greifen und die Minen von bösen Dämonen zu säubern. Bevor Sie jedoch in dunkle Gewölbe aufbrechen, stellen Sie gewisse Vorgaben ein, anhand derer die Aufbau-Strategie an der Oberfläche in Echtzeit weiterläuft (sehr gute künstliche Intelligenz vorausgesetzt!). Haben Sie dann die Rohstoffquellen wieder zugänglich gemacht, steigert sich Ihr Ansehen und vielleicht findet sich auch ein Schmied in Ihrer Siedlung ein. Dieser bastelt dann sowohl Werkzeuge zum Hausbau als auch magische Waffen für Ihre weiteren Streifzüge.



Die Amazonen-Herrscherin überwacht ihr Imperium, kann bei Bedarf aber auch direkt in die Schacht eingreifen.

Herrschen, handeln, hauen

Natürlich hat auch die für ein Rollenspiel typische Charakterentwicklung ihre Bedeutung; erfolgreiche Monsterjagden verbessern Ihren Ruf und lassen Sie im weiteren Spielverlauf bis zum Herrscher aufsteigen. Mit wachsender Anziehungskraft Ihres Helden könnten sich dann auch Gefolgsleute mit Spezialberufen einfinden, so dass etwa Schiffsbau oder die Goldschmiedekunst ermöglicht wird. Bald wollen Ihre zahlreichen Bürger mit den verschiedensten Gütern versorgt werden, die Sie (vielleicht als Pirat?) selbst herbeischaffen müssen.

Da wachsender Reichtum jedoch wieder Diebesbanden, Schurken und Unholde anlockt, ist es zwischendurch immer mal notwendig, das Schwert auszupacken und in Ihrem Königreich für Ordnung zu sorgen.

Thomas Werner



Trotz der Flut allmonatlicher Neuerscheinungen (bis hin zum »Klomanager«) habe ich immer noch eine kleine, aber feine Wunschliste. Darauf steht ganz oben eine zeitgemäße Umsetzung des einzigen gelungenen Fluglotsenprogramms »Kennedy Approach«, das mich seinerzeit auf dem C-64 fesselte. Eine andere Idee entstand schon vor Jahren durch eines der ersten Multimedia-Programme: Bei »The Animals« konnte man virtuell durch den Zoo von San Diego streifen, Tiere in Videoschnipseln beobachten und Informationen abrufen. Könnte man daraus nicht ein richtiges Computerspiel machen, eine Zoo-Simulation?

Später erschien dann Bullfrogs »Theme Park«, bei dem der Spieler selbst einen Vergnügungspark zusammenbasteln durfte. Wenn man wissen wollte ob der Park funktionierte, brauchte man nicht trockene Zahlentabellen zu studieren sondern konnte einfach die Besucher beobachten. Wie wäre es nun, statt Achterbahnen und Fahrgeschäften die Tiergehege eines Zoos zu errichten?

Willkommen im Zoo

Mit zunehmendem Besucheransturm könnten die Anlagen immer hübscher ausstaffiert werden, aber auch qualifiziertes Personal sollte eingestellt werden. Wären anfangs nur anspruchslose Tierarten ausgestellt, so kämen später verschiedenste Raubtierarten, Aquarien, vielleicht sogar ein Delfinarium in ökonomischer Reichweite. Je tiergemäßer Sie die Gehege gestaltet, desto mehr drolliger Nachwuchs stellte sich ein. Höhepunkt der Zoodirektoren-Laufbahn wäre eine funktionierende Panda-Zucht. Wer wollte, könnte ähnlich wie beim aktuellen »Theme Park World« in 3D-Ansicht durch den Tierpark wandeln, der inzwischen mit Imbissständen, Spielplätzen und einer Zoo-Eisenbahn ausgestattet wäre. Um unbekannte oder sehr seltene Tierarten zu entdecken, ließen sich Expeditionen ausrüsten. Unterschiedliche Szenarien würden den Spieler fordern: In Nowosibirsk muss ein Tiergarten mit wenigen Geldmitteln und trotz harscher Winter unterhalten werden, in Florida entsteht ein neues Sea-World, in Innsbruck der Alpen-Zoo mit einheimischen Tierarten und im Duisburger Zoo muss der Spieler möglichst viele vom Aussterben bedrohte Molcharten zusammenholen. Gut aufbereitete Informationen zu allen Tiergattungen ergänzten das Programm. Übrigens: Wie wäre es mit einem Fußball-Manager im Bullfrog-Stil: Adieu Tabellen und Statistiken, willkommen Spielspaß!



Ein Heim nicht nur für große Tiere.

PC PLAYER SPIELETESTS

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen außerdem, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

SCHWER GELACHT



Demnächst in den USA: Ein Spiel namens »Panty Raider«, in dem Sie Supermodels bis auf die Unterwäsche ausziehen und dann fotografieren müssen, damit drei »testosterongesteuerte Außerirdische« die Erde in Ruhe lassen. Was für ein Schwachsinn, meinen Sie? Genau, typisch Amerika, dort kaufen die Leute ja auch wie bekloppt »Deer Hunter« und zahlreiche Angelsimulationen. Obwohl, wie war das noch mit dem Moorhuhn? Ach ja, das gab's ja kostenlos, als Werbespielchen. 20 Dollar wie für den Unterwäschen-Jäger würden wir in Deutschland dafür doch nie ausgeben. Oder?

Andererseits: Welches Spiel stand Anfang Mai auf Platz 2 der GfK-Verkaufshitparade? Wir wagen kaum, den Titel zu nennen: »Die Rache der Sumpfhühner« von Koch Media. Gut, kostet ja auch nur 30 Märker, rund 15 weniger als der Mumpitz um die Supermodels. Was zu dieser Zeit auf Platz 1 war, wollen Sie wissen? Wirklich? Nein, nicht »Dark Project 2« oder »The longest Journey«, obwohl wir denen das von Herzen gegönnt hätten. Also gut: Spitzenreiter war »Big Brother: The Game«. Ein »Pac Man«-Klon der allerübelsten Sorte, ein programmgewordener Datenschrott, bei dem sogar Joe in seiner schrägen Fetisch-Rubrik Bauchgrimmen bekam. War nur eine Ausnahme, meinen Sie? »Autobahn Raser« schon vergessen? »Hugo«? Dachten wir's uns. Wie? Die Moral von der Geschicht'? Vorsicht vor schnellen Urteilen – sonst landen Moorhuhn und Konsorten schneller auf Ihrer Festplatte, als es Ihnen lieb sein könnte.

Roland Austinat

SPIEL DES MONATS



Das PC-Player-Testteam

ROLAND AUSTINAT (ra)

- **Lieblings-Genre** (Action-)Adventures, Geschicklichkeits- und Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler** The new Latinaires (www.ubiquityrecords.com)
- **Auf der Privat-Festplatte** Monkey Island 3, MDK 2
- **Auf meinem Nachttisch** Douglass/Scheunemann/ Vogt: Träume nicht dein Leben – Lebe deinen Traum
- **Ich freue mich auf** Monkey Island 4, Die X-Box



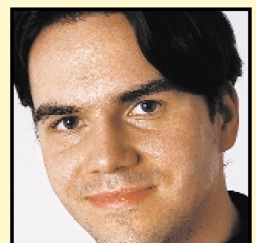
MANFRED DUY (md)

- **Lieblings-Genre** Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler** Moby: Play
- **Auf der Privat-Festplatte** Shogun: Total War, Pharao, NHL 2000
- **Auf meinem Nachttisch** Jonathan Wylie: Die Insel Zalys
- **Ich freue mich auf** Warcraft 3, Black & White, Dungeon Siege



UDO HOFFMANN (uh)

- **Lieblings-Genres** Rennspiele, Action-Adventure, Rollenspiele, Strategie
- **In meinem CD-Spieler** Marilyn Manson: Mechanical Animals
- **Auf der Privat-Festplatte** Age of Wonders, Allegiance
- **Auf meinem Nachttisch** E.A. Rauter: Die neue Schule des Schreibens
- **Ich freue mich auf** Baldur's Gate 2, Grand Prix 3, KISS: Psycho Circus



DAMIAN KNAUS (dk)

- **Lieblings-Genres** (Aufbau-)Strategie, Adventures, Rollenspiele
- **In meinem CD-Spieler** The Rock: Soundtrack
- **Auf der Privat-Festplatte** Freespace 2, Need for Speed Porsche, The longest Journey
- **Auf meinem Nachttisch** Thomas Harris: Hannibal
- **Ich freue mich auf** Vampire: The Masquerade, Black and White, Pool of Radiance 2, Monkey Island 4

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Einstieg	70
Steuerung	80
Sound	30
Komplexität	70
Multiplayer	50
SPIELSPASS	78

GRAFIK
Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG
Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

STEUERUNG
Idealerweise ist sie so lecker-leicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

SOUND
Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT
Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

MULTIPLAYER
Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS
Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.



DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar noch ein dritter Redakteur das Spiel an. In diesem Fall prangen oftmals gleich mehrere Meinungskästen in einem Artikel. Die können (und sollen) sich durchaus widersprechen, denn bekanntlich sind die Geschmäcker ja verschieden – und dies gilt nicht nur für die einzelnen Leser, sondern im gleichen Maße auch für die PC-Player-Redakteure.

Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial



JOE NETTELBECK (jn)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Miriam Makeba: Pata Pata
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Everquest – Ruins of Kunark
  Age of Wonders
- **Mein Nachtisch**
  Vanille-Eis mit heißen Himbeeren
- **Ich freue mich auf**
  Vampire: The Masquerade
  Reach for the Stars
  Pool of Radiance 2



JOCHEN RIST (jr)

- **Lieblings-Genres**
  Ego-Shooter
- **DVD des Monats**
  The Alien Legacy (jawoll, alle vier Filme)
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Allegiance
  Counterstrike
  Daikatana
  Motocross Madness 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Stephen King: Shining
- **Ich freue mich auf**
  Elite Force
  Deus Ex
  Giants



MARTIN SCHNELLE (mash)

- **Lieblings-Genres**
  Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Duran Duran: Arena
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Gunship!
  Starlancer
  Daikatana
- **Auf meinem Nachttisch**
  Terry Goodkind: Wizard's First Rule
- **Ich freue mich auf**
  Duke Nukem Forever
  B-17 2
  C&C 3: Renegade



STEFAN SEIDEL (st)

- **Lieblings-Genres**
  Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  The Hooters: Greatest Hits
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Diablo 2 battle.net Beta
  Need for Speed Porsche
  Anno 1602
- **Auf meinem Nachttisch**
  John Gray: Männer sind anders. Frauen auch.
- **Ich freue mich auf**
  Diablo 2
  Dungeon Siege
  Giants



THOMAS WERNER (tw)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, 3D-Action, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Jean-Michel Jarre: Metamorphoses
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Interstate ´76
  Starlancer
- **Auf meinem Nachttisch**
  William Kotzwinkle: Ein Bär will nach oben
- **Ich freue mich auf**
  Black & White
  Duke Nukem Forever
  Vampire: The Masquerade

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

Arcatera – Die dunkle Bruderschaft

■ **Hersteller:** Westka Entertainment/Ubi Soft ■ **Testversion:** Beta vom Mai 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/233, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM ■ **www.arcatera.com**

Dunkle Mächte zerstören, ein verschwundenes Zepter aufspüren und chaotische Priester bekehren – Sie haben exakt drei Wochen Zeit!



In verborgenen Nischen finden Sie manchmal kostbare Schätze.



Viel Zeit zum Genießen der Landschaft haben Ihre Helden leider nicht. Viele Aufgaben erwarten Sie, die bis zu den heiligen Festwochen gelöst werden wollen. (alle Bilder 800x600)

FAKTEN

- Etwa 90 Schauplätze
- 3 Wochen Zeitlimit
- Spielt überwiegend in einer Stadt
- 4 Charaktere
- Vierköpfige Party
- 9 Spielausgänge
- Vorberechnete Figuren
- Gerenderte Hintergrundbilder

Wenn Sie als junger Mann tagtäglich langweilige Arbeiten im Hafen verrichten und sich Abend für Abend von Ihren Eltern geistreiche Belehrungen anhören dürfen, ist es wahrscheinlich nur eine Frage der Zeit, bis Ihnen der Kragen platzt.

So ergeht es auch dem Helden im jüngsten Rollenspiel-Streich »Arcatera«. Von Fernweh gepackt, begibt er sich deshalb in Senora auf die Suche nach neuen Herausforderungen. Auf dem Weg zur Stadt erscheint Ihnen ein mächtiger Herr, der Ihnen drei happige Aufträge erteilt: Sie müssen einen Verbrecher hinrichten lassen, einen Geheimbund namens »die schwarze Sonne« unschädlich machen, sowie das Zepter des Prinzen an den Hof zurückbringen.

Das ist Ihnen nicht schwierig genug? Warten Sie es ab. Für alles – zu den Hauptaufgaben gibt es natürlich Quests, ohne deren Lösung Sie nicht weiterkommen – haben Sie drei »reelle« Wochen Zeit, dann ist Sense.

»Der Weg zum Erfolg führt über Konversation.«

Die Helden

Bevor Sie ein neues Spiel beginnen, suchen Sie sich Ihre Startfigur aus. Zur Wahl stehen der Abenteurer, ein Mönch, ein Dieb und als Quotenfrau eine Zauberkundige. Mit wem Sie das Spiel beginnen möchten, ist an sich nicht so wichtig. Nur der Vorspann (der Abenteurer langweilte sich zuhause, die Zauberkundige möchte sich an dem Mörder ihres Stiefvaters rächen ...) und eine Zwischensequenz ändern sich. Letz-


Sie haben es überwiegend in der Stadt Senora zu tun. Von den Einwohnern erfahren Sie dann Genaueres über den Ort.


In Kämpfen haben Sie auch die Möglichkeit zur Flucht oder zur Kapitulation.

tendlich ist es nicht viel mehr als eine Frage des persönlichen Geschmacks, mit welchem Recken Sie als Hauptfigur losziehen. Starten Sie beispielsweise als Dieb, so werden sich Ihrer Party nach und nach ein Abenteurer, ein Mönch und eine Zauberkundige anschließen. Die letzten beiden strotzen nicht gerade vor Muskelkraft, fügen aber durch Zauberei ihren Gegnern ebenso großen Schaden zu wie der kräftige Abenteurer mit seinen Waffen. Der Mönch ist zudem extrem widerstandsfähig und schafft es oft mit seinem unschuldigen Auftreten, die zahlreichen Bürger von Senora für seine Zwecke einzuspannen. Gelöste Rätsel und besiegte Feinde belohnt das Programm mit Erfahrungspunkten. Sobald Ihre Truppe genügend gesammelt hat, steigen nach und nach die zehn Charakterattribute wie Stärke oder Widerstandskraft. Die magiebegabten Schergen dürfen sogar neue Zaubersprüche auswählen und im späteren Spiel etwa Verletzungen heilen oder stärkere Todesblitze abfeuern.

»Neue Ideen, interessante Geschichte.«

Plauderstimmung

Senora ist nicht gerade eine Schicki-Micki-Stadt. An jeder Ecke sind Schweine zu finden, Trolle und Halbmenschen marschieren durch die schlammigen Wege. Jede Person lässt sich ansprechen, doch die Gesprächigkeit ist von dessen jeweiliger Laune abhängig. Im Dialogfeld gibt es einen Balken, der die Geduld des NPCs darstellt. Nach jeder Frage schrumpft dieser ein wenig, bis der Einwohner genug hat und seinen Spaziergang fortsetzt. Die Hinweise, die Sie in den vielen Gesprächen bekommen, sind dabei von sehr unterschiedlicher Natur: So geben einige Bürger nützliche Hinweise, zum Beispiel wie Sie eine Unterkunft finden oder Geld verdienen können, andere hingegen beleidigen Sie oder reden nur, damit was geschwätzt ist. An den mühseligen Plaudereien kommen Sie trotzdem nicht vorbei, denn der Weg zum Erfolg in Arcatera führt hauptsächlich über ausgiebige Konversationen.

Im Zeitraffer

Sobald Sie eine maximal vierköpfige Party Ihr Eigen nennen, müssen Sie nicht mit Ihren Mitgliedern gleichzeitig die Gegend erforschen. Einzelne Mitglieder dürfen Sie auch an einen bestimmten Punkt abkommandieren und ihnen den Befehl zur Observierung geben. Die bleiben dann am Ort stehen und achten aufmerksam auf das, was sich dort abspielt.

Wenn Sie noch genügend Zeit haben, können Sie eine Gegend auch genau (quasi nach der Nadel im Heuhaufen) durchsuchen lassen. Dabei schaltet das Programm auf Zeitraffer und nach einigen virtuell verflossenen Stunden, teilt Ihnen Ihr Party-Recke mit, ob sich einige nützliche Dinge an dem jeweiligen Ort verbergen.

Rätsel und Kämpfe

Die Rätsel des Spiels orientieren sich an bewährter Adventure- und Rollenspiel-Kost: Besorgungen machen oder Informationen einholen. Eine Dame im Spiel möchte beispielsweise nur dann auspacken, wenn Sie ihr einige Geschmeide schenken. Um an die Klunker zu gelangen, können Sie entweder Geld verdienen – etwa durch den Verkauf von erjagtem Wild oder Sie stehlen ein paar Schmuckstücke. Sollten Sie dabei erwischt wer- →



Jeder Bürger lässt sich ansprechen und gibt Ihnen mehr oder weniger nützliche Hinweise.


Der Abenteurer ist die erste Wahl Ihrer Party. Er strotzt vor Muskelkraft und hat ein leichtes Spiel bei den Frauen.


Der Mönch ist natürlich weniger kampfstark, macht sich aber mit seinen Zaubertricks auch recht nützlich.


Dämlich und kräftig sind die Trolle. Ihnen sollte man besser aus dem Weg gehen.

Arcatera



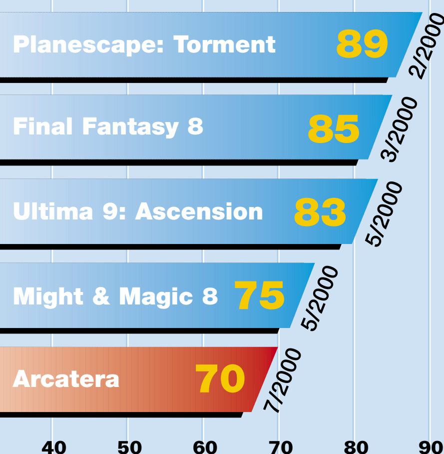
Der Wald in der Nähe von Senora bietet sich gut zur Jagd an.



Ein Kneipenbesuch zu später Stunde zahlt sich im Spiel sicherlich aus.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Der unangefochtene König der Rollenspiele ist nach wie vor das storylastige Planescape: Torment. Selbst das erfrischend andere Final Fantasy 8 mit seinem fernöstlichen Touch kam da nicht ganz heran. Ultima 9 macht trotz seiner zahlreichen Bugs und arg linearem Spielverlauf noch jede Menge Spaß. Wer sich stattdessen für mehr Action und weniger Story interessiert, ist mit Might & Magic 8 bestens bedient. Arcatera bietet interessante Ansätze. Die Atmosphäre leidet aber zum Teil an den schlechten Animationen der Figuren und einigen Durchhängern im Spielverlauf.



→den und im Kerker landen, bedeutet dies nicht das Aus für Ihre Vorhaben. Sie haben immer noch die Möglichkeit, durch Ausbruch oder Bestechung der Wachen zu entwischen. Erst wenn das letzte Mitglied Ihrer Party sein Lebenslicht ausgehaucht hat, müssen Sie einen alten Spielstand laden. Beim Rückgriff auf ein früheres Spiel kommt es dabei schon mal vor, dass plötzlich ganz andere Personen auftauchen. So kann es passieren, dass im zuvor noch friedlichen Wald unvermutet eine feindliche Ork-Bande auftaucht.

Kämpfe und Magie funktionieren übrigens ziemlich einfach: Ein Klick auf das entsprechende Symbol sowie den Gegner und schon haut Ihre Truppe zu. Kämpfer sollten sich dabei im Vordergrund halten, während die Magier im Hintergrund ihre Sprüche abfeuern. Die Attacke- und Parade-Werte der Figuren stehen für die Trefferwahrscheinlichkeit. Natürlich sind die zu Beginn des Spiels noch nicht so hoch, um es mit einer Ork-Bande aufzunehmen – also anfangs erst einmal mit niederen Tieren üben und damit Erfahrungspunkte sammeln. Mit der Leertaste lässt sich das Spielgeschehen jederzeit unterbrechen, um sich neue Gegner auszusuchen oder andere Zaubersprüche einzusetzen.



Die nähere Umgebung der Stadt lädt richtig zum Picknicken ein.

Grafisch präsentiert sich Arcatera eher mittelprächtig. Die zum Teil wunderschön gerenderten Hintergrundbilder verblassen schnell, wenn man die ruckelig animierten Figuren herumhuschen sieht. Die Auflösung der Personen wird während der Bewegungen nochmals heruntergeschraubt, so dass sie leider kein so schönes Bild abgeben. Dafür sehen Sie aber Echtzeit-Schatten, schöne Tag-und-Nacht-Effekte und malerisch entlangziehende Wolkenlandschaften. **(dk)**



Die wenig attraktiven Orks sind in den Wäldern um Arcatera zu finden. Sie lauern gerne den friedlichen Menschen auf.

Standpunkt

DAMIAN KNAUS

Ein Streifzug durch Senora macht in den ersten Minuten neugierig, locken doch die schönen Renderbildchen und die vielen Versprechungen von Interaktivität mit abwechslungsreicher Handlung. Schnell machen jedoch die sehr ruckeligen Figuren dem heilen Weltbild einen Strich durch die Rechnung. Wenn Sie einmal die Kämpfe gesehen haben, sind Sie auf Grund der Grafik darauf erpicht, das gesamte Spiel friedlich anzugehen. Die zahlreichen Dialoge, welche Sie führen müssen, laufen meistens auch nicht so spannend ab: »Die schwarze Sonne gibt es?« »Nein, sie gibt es nicht.« »Was hast du gesagt?« »Ich bin mir da nicht so sicher ... « Auf der Gegenseite verbucht Arcatera jedoch eine interessante Hintergrundgeschichte und neue Ideen wie das getrennte Vorgehen meiner Truppe. Schmerzlich vermisse ich allerdings modrige Dungeons, die für mich das A und O in Rollenspielen sind.

PRO & CONTRA

- ⊕ Neue Spielfunktionen
- ⊕ Passende Synchronsprecher
- ⊖ Schlecht animierte Spielfiguren
- ⊖ Einige Rätselschwächen
- ⊖ Keine Dungeons

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	80
Steuerung	70
Multiplayer	–

SPIELSPASS 70

Online-Rollenspiel für Profis



Everquest: Ruins of Kunark

■ **Hersteller:** Verant/Sony Online Entertainment ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98/2000 ■ **Sprache:** Englisch (Handbuch Deutsch) ■ **Multiplayer:** ca.1500 (Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/233, 64 MB RAM, 28K-Modem ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/500, 128 MB RAM, 3D-Karte, 56K-Modem ■ **www.station.sony.com/everquest/kunark**

Seit einem Jahr liefert »Everquest« nun dramatisches Online-Rollenspiel – die erste Erweiterung soll Herausforderungen für Hartgesottene bieten.



Sagen wir mal so: Wenn Sie Einsteiger sind und diesem Burschen begegnen – sollten Sie rennen, rennen, rennen …

FAKTEN

- Verschiedene Kameraperspektiven (Erste/Dritte Person)
- Landschaft gliedert sich in Zonen, beim Übertritt wird nachgeladen
- Etwa 25 neue Zonen
- Circa 30 Server
- Charaktersteigerungen über Level 50 hinaus möglich

Als Online-Rollenspiel beweist »Everquest« seit langem, dass die Gemeinde der Internet-Spieler kein armes Häufchen mehr ist. Verant betreibt derweil 30 Server, die zu jedem Zeitpunkt mit jeweils etwa tausend Paladinen, Klerikern oder Necromancern belegt sind.

»Ruins of Kunark«, dies sei gleich vorweg gesagt, unterscheidet sich im Gameplay nicht vom Urprogramm – das wäre auch schwierig geworden, denn schließlich sollte der neue Kontinent ja nahtlos den drei bestehenden Landmassen hinzugefügt werden. Was alles in allem gut geglückt ist: Wer sich die Erweiterung nicht zulegen möchte, ist lediglich von Reisen nach Kunark ausgeschlossen und darf auch keine der dort beheimateten echsenhaften Iksar als Spielcharakter steuern. Wenn jedoch einzelne Iksar die klassischen EQ-Kontinente bereisen, können sie dort mit jedermann interagieren, auch mit Nicht-Kunarkern.



Elfin Salnydaru erforscht die nebelverhangene, tropische Landschaft.



Titanische Architektur im Field of Bone: Die beiden Kleckse neben dem Tor sind menschengroße Wachen.

Wie gehabt bastelt man also anfangs seinen Helden (einen oder eine Iksar also in diesem Fall) und stellt dabei fest, dass die Echsen offenbar zu den Barbarenvölkern in EQ zählen, denn ihre Berufswahl ist recht eingeschränkt: Monk, Necromancer, Shadow Knight, Shaman und Warrior – mehr ist nicht drin. Aber egal, denn auch so gibt es genug zu tun.

Da wäre etwa schon mal Cabilis, die in zwei Zonen aufgeteilte Heimatstadt der Iksar. Hier finden sich neben den verschiedenen Berufsgilden auch Händler, Kneipen und eine Bank. Besonders letztere sei Einsteigern ans Herz gelegt, denn hier kann man neben Geld zum Beispiel auch eine Ersatzrüstung oder andere wichtige Items hinterlegen. Und das mag sich vielleicht als sehr hilfreich erweisen, wenn man im Todesfalle seine Leiche mitsamt der Ausrüstung nicht wiederfindet …

Insgesamt hat der neue Kontinent etwas 25 zusätzliche Zonen zu bieten, die teilweise buchstäblich



Die Skelette auf Kunark besitzen natürlich Echsenschädel.

gigantisch sind und die mehrfache Fläche klassischer Groß-Zonen wie etwa West Karana aufweisen können. Von Dungeons ganz zu schweigen! Übrigens wird man bald feststellen, dass die Verliese gelegentlich ausgesprochen knifflig sind. So kommt es etwa vor, dass die Eingänge nicht als Ausgänge nutzbar sind. Wer drin ist, muss dann erst mal schauen, wie er wieder heraus kommt. Hier erweist sich dann ein Rettungszauber wie zum Beispiel »Gate« als äußerst hilfreich.

Natürlich gibt es auch wieder jede Menge Quests, welche verhindern sollen, dass das Spiel in reines, stumpfsinniges Hack-and-Slay abgleitet. In diesem einen Punkt allerdings hat »Asherons Call« mit seinem Lehens-System und den monatlichen Spezialereignissen wohl die Nase vorn.

Der relativ heftige Schwierigkeitsgrad bezieht sich natürlich nur auf Kunark selbst – wer in den alten EQ-Zonen abenteuert, ist davon nicht betroffen. Insgesamt dürfte Ruins of Kunark mit seiner eingängigen Steuerung und der hier noch einmal verbesserten Grafik wohl die derzeitige Speerspitze der Online-Rollenspiele darstellen. **(jn)**

CONNECTIONS

Die auf der Verpackung abgedruckte Internet-Mindestanforderung (28K-Modem) halten wir doch für arg kühn. Wahr ist aber auch, dass Kunark von einem 56K-Modem an aufwärts einwandfrei funktioniert – Lags und Verzögerungen sind dann praktisch kein Thema. Stattdessen hängt die korrekte Darstellung des Spiels (Auflösung, Ruckelfreiheit und so weiter) eher von der Leistung Ihres Rechners als von der Schnelligkeit Ihrer Internet-Anbindung ab. Respekt!

BILDERBUCH-FEHLSTART

■ Die Veröffentlichung von »Ruins of Kunark« stand unter keinem guten Stern: Es begann damit, dass in den USA nicht genug Exemplare zur Verfügung standen, um alle Vorbestellungen zu bedienen. Weiter ging es mit einer regelrechten Katastrophe, wurden doch die europäischen Versionen mit ungültigen Registrierungscodes ausgeliefert. Nachdem die Codes in einer Nacht- und Nebelaktion nachträglich für gültig erklärt wurden, tauchte gleich das nächste Problem auf, denn nunmehr konnte man zwar einen Account eröffnen – doch der galt lediglich für das klassische Everquest. Ein Patch löste schließlich auch dieses Problem, von dem laut EQ-Producer Jeff Butler nur 248 europäische User betroffen waren. Nun, es darf vermutet werden, dass in Wirklichkeit wiederum alle Europäer in diesen Bug verwickelt waren, dass er aber nach den ersten Anmeldungen bemerkt und abgestellt wurde.

Verant ist nicht irgendein Krauter-Laden, sondern die Firma, die seit über einem Jahr mit großem Erfolg »Everquest« betreibt. Auch wenn es beim Start von Online-Spielen anscheinend wohl immer ein paar Anfangsschwierigkeiten gibt, hätte man von den Jungs also ruhig ein bisschen mehr Professionalität und Kompetenz erwarten dürfen ...



Dieses Spiel trägt seinen Namen (Ruins of Kunark) völlig zu Recht.



Eine Iksar-Kriegerin – als weiblicher Charakter erkennbar an den »Antennen« auf ihrem Schädel.

SERVE ME, SERVER!

Everquest läuft auf mittlerweile 30 Servern – welchen soll man da als Neuling nehmen? Im Gegensatz zu »Ultima Online« spielen geografische Aspekte hier keine Rolle, denn alles ist in Südkalifornien stationiert. Eher schon ist die Auslastung interessant. Klar, wer bereits Freunde in Everquest hat, wird sich natürlich dort einloggen, wo die zu finden sind. Ansonsten aber gilt: Man nehme möglichst die Server mit der geringsten Bevölkerung, also zum Beispiel einen der beiden neu eingerichteten (Morell Thule oder Torvonnilous). Es gibt zwar auch andere Neu-Welten, doch sind die durch Teilung von zu groß gewordenen Servern entstanden, weisen also einen hohen Anteil von starken Altspielern auf. Einige Deutsche finden sich auf den ebenfalls älteren Spielplätzen Solusek Ro und Tarew Marr, und wer Wert darauf legt, als Player-Killer durchs Online-Leben zu gehen, sollte vielleicht Rallos Zek, Talon Zek oder Vallon Zek ausprobieren.

Standpunkt

JOE NETTELBECK

Eigentlich hatte ich meinen Everquest-Account bereits gekündigt, aber ich muss gestehen, dass Ruins of Kunark mich nach den anfänglichen Schwierigkeiten doch wieder fesselte. Vor allem in den levelorientierten Charaktersteigerungen liegt eine enorme Motivation. Ich weiß schon vorher, dass bald der nächste Aufstieg stattfindet und dann zum Beispiel ein ganzer Haufen neuer Zaubersprüche zugänglich wird. Die Zonen sind wesentlich größer als gewohnt, neue Monster, kniffligere Dungeons, die detailliertere Grafik und nicht zuletzt die neue Rasse der Iksar tun ein Übriges, um mich zu überzeugen: Everquest ist noch ein gutes Stück besser geworden!

PRO & CONTRA

- **(+) Besonders schöne Landschafts-Grafik**
- **(+) Umfangreiches Quest-System**
- **(–) Keine allgemeine Story-Entwicklung**

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	90
Steuerung	70
Stabilität	80

SPIELSPASS 86

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Daikatana

Was lange währt, wird endlich – mittelprächtig. Trotz interessanter Einfälle und einer rasanten Hatz durch die Zeit ist »Daikatana« nicht der angekündigte Knaller.



FAKTEN

- 4 Zeitepochen
- 24 Level
- 2 Mitkämpfer
- Rund 60 Gegnertypen
- 25 Waffen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 16 Mehrspieler-Karten

■ **Hersteller:** Ion Storm/Eidos Interactive ■ **Testversion:** Beta vom April 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 32 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** OpenGL ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.daikatana.com**



Mythologie live: In der Antike hat Sie jeder zum Fressen gern. (alle Bilder OpenGL, 1024x768)

Kein anderes Computerspiel dürfte schon vor dem Erscheinen eine solche Skandalchronik aufgewiesen haben wie »Daikatana«. Zumindest ist es sicherlich eine der teuersten, wenn nicht die teuerste Produktion der Spielegeschichte.

In den über drei Jahren Entwicklungszeit sind derart hohe Kosten aufgelaufen, dass nach den Berechnungen amerikanischer Journalisten mehr Exemplare von Daikatana über die Ladentische wandern müssten, als von jedem Hit zuvor.

John Romero, Chefdesigner von Daikatana und Gründer von Ion Storm, braucht sich allerdings um sein Auskommen nicht zu sorgen – die Verträge mit Geldgeber Eidos sind dem Vernehmen nach so geschickt ausgehandelt, dass er selbst kein Risiko mehr trägt.

Auch die eigentliche Entwicklung von Daikatana verlief mehr als stürmisch: Zunächst wurde die Romero sehr vertraute »Quake 1«-Engine als Basis genommen, doch als 1997 »Quake 2« erschien, entschloss sich Romero, das Programm komplett auf die neue Engine umzustellen. Laut Romeros eigener Aussage war er überrascht, mit welchem Aufwand dieses Unterfangen verbunden war. Ironischerweise brachte sein alter Arbeitgeber »id Software« noch vor der Vollendung von Daikatana mit »Quake 3« eine noch aktuellere Version des Ego-Shooter-Klassikers heraus. Zu diesem Zeitpunkt musste John Romero schon einen Großteil der Designerstellen neu besetzen, da zwischenzeitlich eine regelrechte Fahnenflucht stattfand und wichtige Teammitglieder Ion Storm verlassen hatten. Immerhin wurde durch diesen Umstand eine junge Mitarbeiterin namens Stevie Case zunächst zur Level-Designerin und bald darauf zur Freundin von Romero befördert.

Big in Japan

Angesichts dieser Vorgänge klingt die Hintergrundgeschichte von Daikatana fast schon banal: Ein Kampfsportlehrer namens Hiro Miyamoto, Bewohner der japanischen Stadt Kyoto im Jahre 2455, wird eines Tages von einem seltsamen Alten aufgesucht. Dieser erzählt ihm eine bis ins 16. Jahrhundert zurückreichende Geschichte über ein magisches Schwert mit dem hübschen Namen Daikatana, was übersetzt schlicht Langschwert

»Die ersten Gegner sind Mücken und Frösche.«

bedeutet. Geschmiedet wurde es der Legende nach von einem Vorfahr von Hiro, und ein Urahn des alten Besuchers hatte mit Hilfe der Klinge einst einen Erzbösewicht aus dem Mishima-Clan in Schach gehalten. Später brachte dann ein gewisser Kage Mishima das Schwert in seinen Besitz, nutzte dessen Kräfte für Zeitreisen, manipulierte den Zeitstrom und ist nun zum mächtigsten Mann im Land geworden. →

Daikatana

Der Fremde bittet Hiro nun, seine Tochter zu suchen, die sich in die Festung von Mishima eingeschlichen hat. Kaum sind diese Worte über die Lippen des alten Mannes gegangen, da tauchen unfreundliche Ninjas auf und befördern den Rentner vom Leben zum Tode. Offenbar durch diesen Vorgang inspiriert, versteckt sich Hiro in einem Sarg, um in das Krematorium von Mishima zu gelangen und von dort das Hauptquartier zu stürmen. Ein schlauer Plan, doch leider fällt der Sarg vom Laster und der Spieler findet sich in einem Sumpf in der Nähe der Mishima-Festung wieder. Mechanische Killermücken und Frösche stürzen auf Sie ein und sind die wichtigsten Gegner in den ersten Leveln. Doch nicht nur die Monster wirken zunächst wenig überzeugend, auch die Grafik kommt im Vergleich mit den aktuellsten Konkurrenten ein wenig hausbacken daher.


Fährmann, hol über!


Akropolis, adieu – ich muss gehen!

Die Dummheit des Gegners

Natürlich lässt sich die programmiertechnische Basis der drei Jahre alten Quake-2-Engine nicht verleugnen, auch wenn Romero zusätzlich volumetrischen Nebel und Wettereffekte einbaute. Wirklich gelungen ist jedoch der Himmel, über den stimmungsvoll die Wolken ziehen.

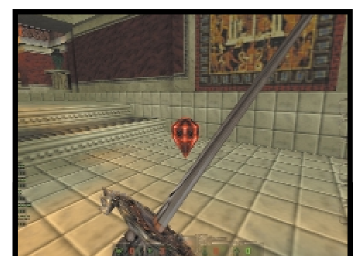
Die Steuerung entspricht natürlich genau dem Standard des 3D-Action-Genres und ist leicht zugänglich. Dennoch wird man bei den ersten Versuchen rasch ableben, da es zunächst nicht leicht fällt, die attackierenden Frösche und Moskitos ausfindig zu machen. Leichtere Ziele bieten die bald auftauchenden Roboterkrokodile sowie automatische Kanonen, die über eine Zerstörung der Schaltkästen außer Gefecht gesetzt werden. Mit etwas Geduld gelangt man schließlich in das Abwassersystem der Festung, wo Sie auf gefährliche Roboter und Schergen des Übelwichts treffen. In der deutschen Version sind übrigens sämtliche menschliche Gegner durch Cyborgs ersetzt, die sich nach einem Treffer rasch in Wohlgefallen auflösen.

»Die Gegner sind nicht intelligent, aber zahlreich.«

Damit Ihnen nicht das gleiche Schicksal widerfährt, dürfen Sie nicht nur Sanitätskästen nutzen, sondern ähnlich wie bei »Unreal« Beeren von Sträuchern pflücken. Zusätzlich gibt es an einigen Stellen im Spiel fest installierte Einrichtungen, an denen sich beliebig oft Lebensenergie nachtanken lässt. Und das ist auch dringend notwendig, denn selbst wenn die Gegnerscharen nicht spürbar intelligent agieren, so hebt einen ungeübten Spieler die schiere Masse der Widersacher aus der Bahn.

Die Einsamkeit des Speicherjuwels

Insgesamt rund 60 Monster und Konsorten tun ihr Möglichstes, um den armen Hiro im Verlauf des


Ohne Speicherkristall wird nicht abgespeichert.

Standpunkt

JOCHEN RIST

Daikatana legt den Schwerpunkt auf das Solo-Spiel. Als eingefleischter Multiplayer-Fan liegt mir jedoch besonders viel an einem guten Mehrspieler-Modus und genau der hat mich enttäuscht. Dort tummeln sich zwar vier Spiel-Modi, doch die Deathmatches werden durch den simplen Level-Aufbau schnell monoton. Der Deathtag-Modus hält gerade einmal eine Karte parat, während der CTF-Modus aus vier Karten besteht. Zum Glück erscheinen in Bälde offizielle Zusatz-Karten im Netz. Beeindruckend waren nur drei Level, der Rest glänzt durch Phantasielosigkeit. Wegen der Zeitzonen befinden sich nur die spezifischen Waffen in den Levels. Meist gibt es eine Waffe (Raketenwerfer), die alle anderen zu Spielzeugpistolen degradiert. Und wer das Daikatana-Schwert zückt, der wird vor seinem Abgang noch ausgelacht. Höhepunkt ist die kooperative Variante, die aber schnell durchgespielt ist.

PRO & CONTRA

- + Spaßiger Coop-Modus
- + Viele Waffen
- − Unausgereifte Waffenbalance
- − Farblose Mehrspieler-Level

Abenteuers in Bedrängnis zu bringen. Zusätzlich können auch sich automatisch schließende Türen wahrlich lebensgefährlich sein, wenn Sie unachtsam auf der Schwelle verharren.

Freundlicherweise erlaubt Romero auch das Abspeichern – aber nur, wenn vorher ein Speicherjuwel aufgestöbert wurde, von denen sich nur eines in jedem Level versteckt hält. Dieses Speicherverfahren ist eigentlich nur bei Konsolenspielen üblich – normalerweise soll dadurch die Herausforderung gesteigert werden, der durchschnittliche PC-Spieler dürfte dieses Verfahren jedoch als Gängelung und Schikane empfinden. Zum Trost sei gesagt, dass auch beim Wechsel in den nächsten Level der aktuelle Spielstand automatisch gesichert wird.


In der deutschen Version wurden aus menschlichen Gegnern Cyborgs.

Natürlich sollten auch Munition und Rüstung eingesammelt werden sowie neue Waffen, die jedoch nicht in jedem Fall sonderlich nützlich sind. So gibt es eine Apparatur, die Minen wirft, welche durch Bewegungsreize ausgelöst werden. Klingt zunächst spannend, ist in der Realität jedoch meist fatal: Diese kleinen Explosivkörper saugen sich nämlich mit Vorliebe an metallischen Gegenständen in der unmittelbaren Umgebung des Schützen fest, egal wohin man zielt. Die dann folgende beeindruckende Explosion überleben Sie mit Sicherheit nicht.

Manche Extras und hilfreiche Gegenstände verbergen sich auch in den beliebten Fässern, die zuvor fachmännisch zerlegt werden müssen. Zudem gibt es die klassischen


Einige Gegner wirken leicht unterernährt.

Schalterrätsel, bei denen durch Betätigung einer Tastatur oder durch den Druck auf einen Steinvorsprung eine Tür geöffnet wird. An anderen Stellen kommen Sie nur weiter, wenn Sie einen versteckten Ausgang entdecken, geschickt über einen klaffenden Abgrund springen oder sich vor gefährlichen Laserstrahlen ducken. →



1 Fähigkeiten **2** Rüstung **3** Gesundheit **4** Munition: gewählte Waffe **5** Charakterstufe **6** Gesundheit/Rüstung Super Fly **7** Vorhandene Waffen **8** Super Fly (Begleiter) **9** Fadenkreuz **10** Aktivierte Waffe

Daikatana

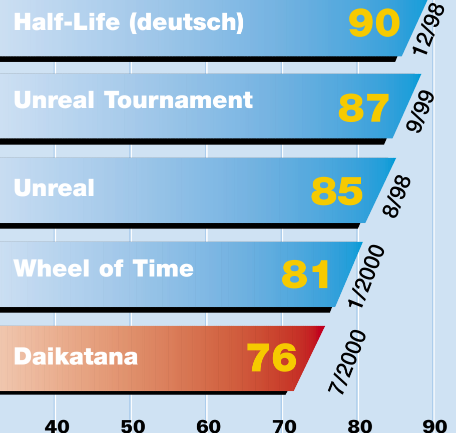


Norweger waren früher offenbar weniger blond, dafür umso toter.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

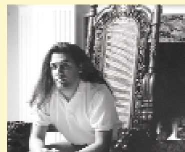
Noch immer ist Half-Life unter den Ego-Shootern für Solo-Spieler unangefochtener König. Speziell die Story ist bislang unerreicht. Im Mehrspielerbereich gehört Unreal Tournament zur Spitzenklasse, während sein älterer Bruder Unreal auch Einzelspielern spannende Unterhaltung bietet. Wheel of Time ist die Alternative für alle, die Magie und spektakuläre Architektur miteinander verbinden wollen. Trotz der interessanten Hintergrundgeschichte erhält Daikatana in diesem Vergleich die rote Laterne.

Ein Trost bleibt: Daikatana macht Spaß, nur ist die Konkurrenz sehr hart.



Der weltbeste John Romero

Böse Zungen behaupten, John Romeros Ego sei so groß, dass es eine eigene Postleitzahl besitzen würde. Nun – zumindest weiß er zu repräsentiern und residiert in den beiden obersten Stockwerken des höchsten Bürogebäudes von Dallas, Texas. Geboren wurde er vor 32 Jahren in Colorado, wuchs jedoch in Arizona und Nordkalifornien auf. Schon mit 12 Jahren hatte er sich selbst das Programmieren beigebracht und schickte eigene Programme an Computerzeitschriften. 1987 erhielt er seine erste Anstellung, zwei Jahre später traf er auf die Carmack-Brüder, mit denen er schließlich die ersten richtigen 3D-Shooter wie Wolfenstein 3D, Doom und Quake entwickelte. 1996 verließ er id-Software, um Ion Storm zu gründen.



Noch kennt Romero die Daikatana-Wertung nicht.

→ Die Kunst des Springens

Je mehr Feinde in die ewigen Jagdgründe geschickt werden, desto größer wird ihr Erfahrungskontostand. Irgendwann ist es dann so weit und Sie dürfen per Tastatur wählen, welche von fünf Fähigkeiten verbessert werden soll. Dabei steht »Stärke« für die Höhe des von Ihren Waffen anrichtbaren Schadens, »Angriff« steigert die Schnelligkeit mit der Sie feuern, »Tempo«

»Beschützen Sie Ihre neuen Freunde.«

spiegelt die Geschwindigkeit Ihrer Bewegungen wider, »Akrobatik« gibt an, wie hoch man springen kann und »Vitalität« erhöht den maximalen Gesundheitswert. Da es mehrere Stellen im Spielverlauf gibt, bei denen gute Sprungfähigkeiten von Vorteil sind, ist eine vorrangige Steigerung dieser Eigenschaft zu empfehlen. Wenn das Schwert Daikatana von Ihnen benutzt wird, so steigert sich dessen Kampfwert. Das Spielelement der Eigenschaften ist offenbar von den Rollenspielen übernommen und gehört zu den löblichen Neuerungen dieses Programms. Eine weitere Spezialität sind die beiden Begleiter: Im Gefängnistrakt stoßen Sie bald auf Superfly Johnson, einem abtrünnigen Sicherheitsoffizier des Mishima-Konzerns, der sich Ihnen rasch anschließt. Später kommt Mikiko Ebihara, die von Ihnen gesuchte Tochter hinzu. Theoretisch unterstützen Sie die beiden im weiteren Verlauf, wehren sich selbstständig gegen Angriffe und folgen Ihnen. Praktisch müssen Sie die nicht immer sehr cleveren neuen Freunde aber oftmals beschützen, denn geht nur einer von denen über den Jordan, so ist das Spiel dummerweise verloren. Von der angekündigten Künstlichen Intelligenz ist jedenfalls weit und breit nichts zu entdecken.

Gemeinsam einsam

Damit die beiden nicht völlig hilflos herumtapsen sind fünf Grundanweisungen vorhanden, die im geeigneten Moment sehr brauchbar sein können. Die Befehle »Komm her«, »Heb's auf«, »Greif an«, »Greif nicht an« und »Bleib« sind im Prinzip selbsterklärend. Die Anweisung bezieht sich dabei auf den Gegner oder einen Gegenstand, den Sie selbst im Visier haben. So lässt sich auch Ausrüstung gezielt verteilen. Die beiden Schützlinge schleppen nicht mehr als drei unterschiedliche Wummen mit sich herum, während Sie in jeder der vier Episoden sechs unterschiedliche Zerlegewerkzeuge nutzen dürfen.

Am Ende der ersten Episode werden Sie von Mishima mitsamt dem Daikatana weit in die Vergangenheit geschleudert und finden sich im antiken Griechenland wieder – und das auch noch zunächst alleine. Skelette und Spinnen machen die Gegend unsicher und allerlei Fabelwesen attackieren zu Lande und aus der Luft. Absurderweise patrouillieren hier auch römische Centurier, aber was sollen wir mit John Romero über Geschichte diskutieren.

Nach diesem Ausflug in das Reich klassischer Bildung verschlägt es unsere Zeitreisegruppe ins Norwegen des 6. Jahrhunderts, wo zu Zombies degenerierte Pestkranke ein Dorf im modernden Griff haben. Die erste Aufgabe dort besteht darin, drei Schlüsselsteine einzusammeln und haufenweise Ratten sowie monströse Fledermäuse abzuwehren.

Letzte Station ist San Francisco im Jahr 2030 – doch landen unsere drei Touristen ausgerechnet in der ungemütlichsten Attraktion, auf der Gefängnisinsel Alcatraz. Bösartige Gefangene, in der deutschen Ver-



In der Kanalisation der Zukunft ist die Hölle los.


Gemeinsam kämpft sich's immer noch am besten.

sion natürlich elektrisch betrieben, kommen Ihnen sofort zu nahe und lassen sich nur mit Stahlmantelgeschossen auf Distanz halten.

Auch Romeros Herzblut ist bloß rot

Jede Epoche hat ihre eigenen Waffen – bis auf das Daikatana dürfen die Gegenstände aus den anderen Zeitaltern nicht mitgeschleppt werden. Auch die Gegner und sogar die Musik sind auf die Zeit abgestimmt. Zusätzliche Atmosphäre entsteht durch die zahlreichen Zwischensequenzen, die in Spielgrafik gehalten sind und so den Bruch zum Spielfluss minimal halten.

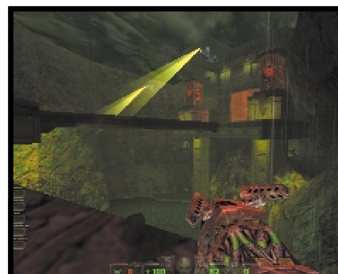
Höchst unterschiedlich gelungen ist das Level-Design. Bemerkenswerterweise gibt es viele ausgedehnte Außenbereiche und Wasserflächen - speziell die Antike ist optisch ausgesprochen ansprechend. Dort finden sich zudem die schönsten Gebäude – sowohl von innen als auch von außen. Umgekehrt verhält es sich jedoch mit der Spielqualität – je hässlicher die Gegend, desto gehaltvoller der Level, scheint offenbar Romeros Motto gelautet zu haben. Im Großen und Ganzen wirkt die Gestaltung sehr solide, aber nicht wirklich spektakulär. Immerhin ist der Level-Aufbau im wahrsten Sinne des Wortes dreidimensional, so dass Sie sich mal über, mal unter der just passierten Spielebene wiederfinden.

»In Kürze erscheint übrigens Deus Ex.«

Leitern lassen sich nicht immer problemlos besteigen, aber dafür funktionieren wenigstens die Aufzüge tadellos. Einsteiger werden trotz dreier Schwierigkeitsgrade ihre liebe Mühe haben und auch so mancher Fortgeschrittener wird sicher öfters hängen bleiben. Der Anspruch Romeros, ein regelrechtes Action-Adventure zu schaffen, wurde hingegen trotz einiger kleiner Rätsel nicht erfüllt.

Mehrspieler-Fans werden sich sicher über die Möglichkeit freuen, das Spiel zu dritt zu absolvieren – dabei muss jedoch auf die Zwischensequenzen verzichtet werden und der Ausgang des Spiels ist anders als beim Solo-Spiel. Weniger ansprechend sind die mitgelieferten Mehrspieler-Karten. Obwohl Sie auch dort in die verschiedenen Epochen eintauchen dürfen, wirkt die Gestaltung konventionell und auch der Verzicht auf Bots ist bedauerlich.

Daikatana ist eher ein Einzelspieler-Produkt für all jene, die eine gepflegte Story mögen. Die über drei Jahre Entwicklungszeit werden jedoch nicht im Spiel wiedergefunden. In Kürze erscheint übrigens »Deus Ex«, ebenfalls eine Eigenentwicklung von Ion Storm, die aber in kürzerer Zeit fertig gestellt wurde und bei ersten Vorführungen deutlich innovativer wirkte. Nur hat bei Deus Ex nicht Romero seine Finger im Spiel, sondern Warren Spector zeichnet dafür verantwortlich. **(tw)**


Irgendwie müssen Sie in diese Festung hinein gelangen.

Ein Daikatana, viele Spieler

Gleich vier Mehrspieler-Modi werden dem kontaktbedürftigen Spieler geboten. Drei davon werden mit 16 mitgelieferten Karten gespielt, der vierte ist eine Daikatana-Spezialität.

Deathtag: Zwei Teams aus je zwei Spielern versuchen in der gegnerischen Basis eine Bombe abzuladen.

Capture the Flag: Ein klassischer Spielmodus, bei dem die Flagge des Gegners entwendet und die eigene geschützt werden muss.

Deathmatch: Wie der Name es schon sagt – ein Kampf jeder gegen jeden, bei dem es auf möglichst viele Abschüsse ankommt.

Kooperativ: Das Solospiel kann mit maximal drei realen Personen in der Rolle der Protagonisten kooperativ durchgespielt werden.


Sie können Level aus vier Zeitepochen wählen.

Standpunkt

THOMAS WERNER

Was für eine seltsame Spannungskurve: Die ersten Level wirken eher abschreckend, dann kommt tatsächlich richtig Spielspaß auf, nur um einige Abschnitte weiter die Frustschübe umso größer werden zu lassen. Für die lange Entwicklungszeit ist die Level-Gestaltung erstaunlich unspektakulär, noch negativer fällt jedoch die großspurig angekündigte künstliche Intelligenz von Freund und Feind auf. Gegner, die sich als Kanonenfutter verstehen, kommen ja noch so manchem Spieler gelegen, aber die Todessehnsucht der beiden Mitstreiter ist dann doch wirklich etwas lästig. Die für heutige Verhältnisse nicht mehr allzu beeindruckende Grafik ist der Quake-2-Engine zuzuschreiben, die unausgewogenen Waffen und sonstige Designmängel sind jedoch Romeros Werk. Aber man sollte nicht ungerecht sein: Daikatana ist reizvoll genug, um für wahre Shooter-Fans ein Pflichtkauf zu sein.

PRO & CONTRA

- + Reizvolle Hintergrundgeschichte
- + Steigerbare Fähigkeiten
- − Kaum spürbare KI
- − Unspektakuläres Level-Design

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	60
Steuerung	78
Multiplayer	70
SPIELSPASS	**76**

Action-Adventure für Profis

Martian Gothic: Unification

■ **Hersteller:** Creative Reality/Take 2 Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/266, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.take2.de**

»Resident Evil« meets »Alien«: Die Jagd nach der dunklen Bedrohung in einer verlassenen Mars-Raumstation könnte ein nervenzerfetzendes Spielerlebnis sein. Könnte.



Die untote Freundin des Basiskommandanten mag offenbar keine unangemeldeten Besucher. (alle Bilder Direct3D, 640x480)

FAKTEN

- 3 Hauptpersonen gleichzeitig aktiv
- Gruselige Musik
- Wechselnde, fixe Kameraperspektiven
- Inventar-Austausch per Rohrpost
- Übersichtskarte der Basis
- Wenig herausfordernde Puzzles
- 11 verschiedene Code-Karten
- Angeblich 120 verschiedene Schauplätze
- Speichern nicht überall möglich

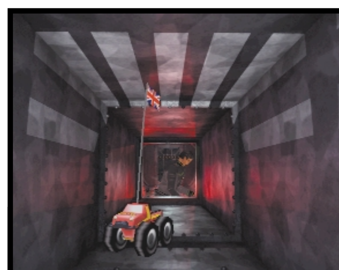
Vor rund 13 000 Jahren schlug ein Meteorit vom Mars auf die Erde ein und schlummerte dort unentdeckt vor sich hin. 1984 kam er ans Tageslicht und mauserte sich zwölf Jahre später zur globalen Berühmtheit: wurden doch Spuren versteinerter Mars-Bakterien gesichtet.

Ab jetzt wird's Science-Fiction: Die NASA verliert durch etliche Pannenserien immer mehr Einfluss und so wird von der multinationalen Earthcare Unity »Vita« errichtet, die erste bemannte Mars-Basis. Doch auf der Suche nach den Bewohnern des roten Planeten läuft etwas fatal falsch: Am 8. August 2018 reißt der Kontakt zur Basis ab. Ein knappes Jahr später landen Sicherheitsoffizier Martin Karne, die Mikrobiologin Diane Matlock sowie der KI-Experte Kenzo Uji auf dem Mars, um das rätselhafte Schweigen aufzuklären. Raten Sie mal, wer die drei steuern darf!

»Die Suche nach Code-Karten regiert.«



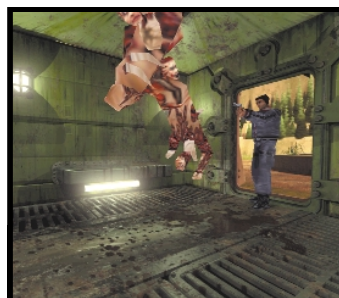
Was wohl auf den Zetteln steht? Kann Kenzo leider nicht lesen.



Hmm, ein Spielzeugauto. Lag nicht irgendwo eine Fernsteuerung herum?

Bleibt alleine, bleibt am Leben!

Sie lenken in der Tat alle drei Raumfahrer und schalten per Tabulator-Taste zwischen ihnen hin und her. Das Trio hat sich drei verschiedene Luftschleusen vorgeknöpft, weil es im letzten Funkspruch hieß: »Bleibt alleine, bleibt am Leben!«



Eine normale Waffe juckt den hässlichen Trimorph nicht im geringsten.

So stapft zuerst Computerspezialist Kenzo in die Basis, die Schotten der zwei Kollegen bleiben verschlossen. Heißa, die erste Aufgabe! Kenzo sollte also besser die passenden Schalter finden, damit es Martin und Diane nicht langweilig wird. Unterwegs stoßen die Gefährten auf zahlreiche Basisbewohner, die allerdings schon relativ untot sind: Im besten Fall taumeln sie als hungrige Zombies umher und knabbern unseren Helden ein Ohr ab, die sich davor am besten mit einem schnellen Spurt retten – wenn ihnen die unvermittelt umschaltenden Kameras keinen Strich durch die Rechnung machen.

Selbst fünf Kugeln strecken die Untoten nur zeitweilig nieder: Nach einer Weile stehen sie wieder auf und gehen nicht nur den drei Entdeckern auf die Nerven.

Tauschgeschäfte

Bleibt nach der Action das Adventure: Hier regiert die Suche nach Code-Karten, die versperrte Türen öffnen. Wenn Ihr jeweiliger Schützling gerade keine in der Tasche hat, darf er sich mit den Kollegen über ein Rohrpost-System austauschen. Auch Waffen, Munition und sonstige Gegenstände verschieben Sie auf diese Weise. Recht mühsam: Hat beispielsweise Karne eine Code-Karte auf den Weg geschickt, müssen Sie ihn erst in Sicherheit bringen, bevor Empfänger Martin sein Postfach öffnen darf.

Zwar bahnt die Karte ihm nun den Weg und sorgt für neue Türöffner, doch endet Martins Suche vor einem verschlossenen Schreibtisch. Zur Rohrpost, Karne die neue Karte geschickt, der treibt damit den Schlüssel auf, verschickt ihn, geht wieder in Deckung ... Sie verstehen das Prinzip. Dadurch wird das simple Öffnen und die anschließende Erkundung eines Raums zum Geduldsspiel, weil die Betonung mehr auf dem Versand, denn auf einer leidlich logischen Kombination der Utensilien liegt. Speichern dürfen Sie nur an sparsam verteilten Computern – und auch das nur begrenzt. **(ra)**



So viele Zombies, so wenig Munition: Am besten weicht Martin den Fieslingen im Arboretum aus.



Diana Matlock schleicht sich vorsichtig durch das Chemie-Labor. Hinten links im Bild: eine Rohrpost-Station.



Nichts für Kramsammler: Das Inventar ist viel zu schnell viel zu voll. Rechts sehen Sie einen Körperwärme-Scanner.

Erste Hilfe

- Machen Sie sich mit »F9« einen Schnappschuss der Stationskarte. Drucken Sie die Datei, die Sie im Spielverzeichnis finden, aus und markieren Sie darauf die bereits erforschten Räume sowie die Positionen der aktiven Zombies.
- Einige Untote rühren sich erst, wenn Sie an einem Computerterminal herumgespielt haben. Obacht!
- Parken Sie passive Team-Mitglieder am besten in den Luftschleusen, wo keine Gegner sie erwischen können.
- Räumen Sie unbenötigten Krempel immer in leere Stauräume – sonst können Sie schlimmstenfalls keine Gegenstände mehr aufnehmen.
- Wenn einer der Astronauten noch keine Waffe hat, drücken Sie bei Angriffen so schnell wie möglich abwechselnd die Links- und Rechts-Taste.
- Sparen Sie Munition: Da auch erschossene Zombies wieder aufstehen, schleudern Sie diese besser mit dem wiederholten Links-Rechts-Manöver zu Boden.

Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Enttäuscht ist das Wort, das meinen Gemütszustand nach einem Tag Martian Gothic am besten beschreibt. Von der beklemmenden Spannung zu Beginn bleibt nach dem x-ten Zombie-Scharmützel nicht mehr viel übrig. Darüber kann man hinwegsehen, wenn die Story stimmt? Korrekt. Nur entwickelt die sich praktisch kaum weiter und lässt mich mit Logik-Fragen zurück. Wenn beispielsweise ein Virus für die Veränderungen der Basis-Besatzung verantwortlich wäre, warum werden dann meine Leutchen nicht infiziert? Spätestens nach einem Biss in den Hals? Abgesehen davon interagieren die drei Helden viel zu wenig mit der Umgebung. Ab und an eine Luke oder Leiche durchsuchen, das war's. Auch wenn im Intro eine geheimnisvolle Stimme verkündet, dass »drei kommen und nur zwei gehen« – bei mir ging nur einer: ich selbst. Und zwar schlafen.

PRO & CONTRA

- ↑ Drei Hauptpersonen
- ↑ Anfangs tolle Stimmung
- ↓ Sparsame Story
- ↓ Nervige Kämpfe

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	60
Steuerung	70
Multiplayer	–
SPIELSPASS	60

Wirtschaftssimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

SimCity 3000 Deutschland

■ **Hersteller:** Maxis/Electronic Arts ■ **Testversion:** Beta vom Mai 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/266, 64 MByte RAM ■ **www.simcity.com**

PC-Bürgermeister freuen sich auf eine Amtszeit-Verlängerung, denn Maxis heizt den Bauboom wieder an.

Nicht gegen Mutanten, sondern gegen Arbeitslosigkeit, Kriminalität und Umweltverschmutzung kämpften vor gut einem Jahr Heerscharen von Spielern in ihren virtuellen Metropolen.

Doch mittlerweile haben die eisernen Bürgermeister von heute die brachen Einöden von »SimCity 3000« in blühende Landschaften verwandelt. Doch jetzt verlangen die Städte aus aller Welt erneut nach Ihrem politischen Können.

Spielerisch ist »SimCity 3000 Deutschland« mit seinem Vorgänger völlig identisch: Sie legen Wohn-, Industrie- und Gewerbegebiete fest, die – abhängig von der Nachfrage der Einwohner – entsprechend besiedelt werden. Das Bonbon im jüngsten Streich sind die 13 neuen Szenarien, die es in sich haben. Sie sorgen zum Beispiel dafür, dass die Kriminalität in Moskau zurückgeht. Oder Sie geben Ihr Bestes, damit Ost-Berlin wirtschaftlich mit dem Westen gleichzieht – Mauer-Abreißen inklusive. Für leichte optische Abwechslung sorgen zwei neue Grafik-Sets: asiatisch und europäisch. Die Veränderungen fallen allerdings erst beim zweiten Hinsehen auf. Profi-Bürgermeister wagen sich an den Szenario-Editor, mit dem Sie nach einiger Einarbeitungszeit selbst Missionen entwerfen. Und wenn Sie dafür zu faul sind, laden Sie sich demnächst auf der Maxis-Website die Szenarien anderer Spieler herunter. **(dk)**



Der marode Ostteil Berlins muss restauriert werden. (alle Bilder Direct3D, 800x600)



Die Stadt Seoul hat natürlich einen leicht asiatischen Touch.



Jetzt gibt es für Europa ein eigenes Grafik-Set.

FAKTEN

- Leicht aufgebohrte Version von »SimCity 3000«
- 2 neue Grafik-Sets: fernöstlich und europäisch
- 22 echte Städtegelände
- 13 neue Szenarien
- Szenario-Editor
- Gebäude-Editor
- Auch als Update erhältlich

Standpunkt – DAMIAN KNAUS

Nichts wirklich überraschend Neues im Großstadt-Dschungel, denn Maxis spendierte dem virtuellen Städtebau gerade mal ein paar neue Szenarien plus zwei Grafik-Sets. Trotzdem macht SimCity immer noch ungeheuren Spaß. Die Missionen sind sehr abwechslungsreich und das zeitlos geniale Spielprinzip begeistert wie einst im Mai. Etwas Kritik gibt es für die umständliche Bedienung von Szenarien- und Gebäude-Editor, die sicher nicht jedermanns Sache sind. Aber trotzdem – Internet sei dank – wird ein großer Teil der Städtebauer von den kreativen Ausschweifungen anderer Spieler profitieren.

PRO & CONTRA

- ⬆ Immer noch erstklassiges Spielprinzip
- ⬆ Gute Szenarien, ...
- ⬇ ... aber ansonsten keine wesentlichen Änderungen

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	80
Steuerung	80
Multiplayer	–
SPIELSPASS	**80**

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

EURO 2000

■ **Hersteller:** EA Sports ■ **Testversion:** Beta vom Mai 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/233, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16-MByte-3D-Karte ■ **www.easports.com**

Die Realität sieht nüchtern aus: Unsere deutsche Elf spielt ohne Mumm, Konzept und Leidenschaft. Wie gut, dass wenigstens in der virtuellen Welt von EA Sports Siege noch machbar sind – ob es wohl doch an Erich Ribbeck liegt?



Die Turmkamera bietet immer noch die beste Übersicht, der rote Pfeil deutet an, dass ein Pass in die Spitze wohl vom Verteidiger abgefangen wird. (alle Bilder Direct3D, 800x600)



Die einen jubeln ausgelassen, …



… die anderen trauern: Ein Golden Goal in letzter Minute entschied diesmal die EM.

FAKTEN

- Ableger von FIFA 2000
- Alle Nationalmannschaften der Qualifikation zur EM 2000
- Stufenweise Freischaltung der Halbfinalpaarungen aller bisherigen EMs
- Hintergrundinformationen zu Fußballnationen und Stadien
- Verbesserter Trainings-Modus

Offizielle Fußballsimulationen zu großen Turnieren gibt es schon seit der Kommerzialisierung der Computerspiele. Zur letzten Weltmeisterschaft war es bereits EA Sports, die »Frankreich 98« bereitstellten.

Es handelte sich um eine leicht verbesserte Version von »FIFA 98«: Einerseits also ein wirklich tolles Spiel (Wertung: 90 Spielspaßpunkte in der Ausgabe 6/98), andererseits schrieben wir schon damals: »Die Recyclingfreudigkeit von EA Sports nimmt langsam anstrengende Ausmaße an.« Schnee von gestern? – Mitnichten, denn »EURO 2000« wartet mit nur wenigen Unterschieden gegenüber »FIFA 2000« auf (siehe Kasten nächste Seite).

Nach einem schicken Intro folgt das ebenso durchgestylte Hauptmenü. Dafür präsentiert es Ihnen recht wenige Spiel-Modi: die Europameisterschaft, die passenden Qualifikationsgruppen und (nach dem Gewinn des Turniers) außerdem die Klassiker. Bei letzteren werden nach und nach die Halbfinalmannschaften und -Begegnungen aller bisher ausgetragenen Europameisterschaften freigeschaltet, angefangen beim Jahr 1960 (damals noch mit der UdSSR). Natürlich können Sie sofort in das Turnier einsteigen (»Blitzturnier«), mit allen Teams, Spielern und Stadien der EM. Bis auf die Stadien ist dies übrigens auch mit FIFA 2000 machbar, da aber drei Teams fehlen, würde es etwas Arbeit bedeuten, alle Namen zu ändern.

»Stark verbesserte Spielertexturen.«

Wenn Sie den Vorgänger noch nicht kennen, sollten Sie erst mal ins Trainingslager aufbrechen. Hier werden Ihnen alle wichtigen Aktionen bis hin zum »tödlichen« Pass und Flugkopfball vorzüglich eingeimpft. Danach bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie gleich zur EM aufbrechen oder erst einmal die Qualifikation absolvieren. So oder so müssen Sie sich für eine Mannschaft entscheiden: Alle europäischen Teams sind vertreten und die Wahl beeinflusst den Schwierigkeitsgrad, da jeder Kicker individuelle Fähigkeiten besitzt.

Bevor Sie zu einem Match antreten, sollten Sie sich noch um die Aufstellung und Taktik kümmern, Elfmeter- und Freistoßschützen bestimmen. In einer Übersicht befinden sich alle wichtigen Informationen, wie Verletzungsstand und momentane Tabelle. Sind Sie



Äußerst übersichtlich und trotzdem sehr schick: Alle Menüs glänzen mit animierten Hintergründen.

»Spielerisch bestehen keine Unterschiede zum Vorgänger.«

mit allem zufrieden, kann es endlich losgehen.

Spielerisch bestehen grundsätzlich keine Unterschiede zum Vorgänger. Tastatur wie Gamepad benutzen acht Knöpfe, von denen vier für die wichtigsten Spielzüge ausreichen. Meist bietet sich ein gepflegtes Kurzpass-Spiel bis knapp vor den Strafraum an, dann wird es jedoch eng, weil die Verteidiger extrem aggressiv agieren. Die Abwehr ist eigentlich kinderleicht: Sanftes Tackling führt oft genug zum Erfolg, nur in Notfallsituationen muss man die Notbremse auspacken (was die Schiedsrichter dazu noch gern übersehen). Freunde des brasilianischen Spiels finden aber auch genügend Möglichkeiten, mit dem Ball zu zaubern.

Die Kommentare stammen wieder einmal vom Duo Poschmann/Dahlmann, die neben den üblichen Sprüchen auch Informationen zur EM im Angebot haben. Die Grafik sieht bestechend gut aus und ist im Detail sogar noch etwas besser gelungen als bei FIFA 2000. Einziger Wehmutstropfen: Wie in letzter Zeit bei so vielen Titeln von EA gibt es Probleme mit manchen Grafikkarten, ich musste meine Elsa-Treiber durch welche von Nvidia ersetzten, um ins Spiel zu kommen.
(Alex Brante/mash)

Standpunkt

ALEX BRANTE

Es fällt mir schwer den Fakt zu ignorieren, dass EURO 2000 seinem Vorgänger so furchtbar ähnlich ist und überhaupt – vom Spielablauf her – sich in den letzten drei Jahren nur wenig bei FIFA getan hat, während meine Wunschliste an Verbesserungen in punkto Realismus und Atmosphäre keinen Deut kürzer geworden ist. Während FIFA 2000 immerhin mit einer Fülle an Spiel-Modi und Mannschaften aufwartet, fehlt es an Abwechslung beim Ableger. Trotz aller Kritik hat EA Sports keine Fehler gemacht und wieder einmal eine makellose Fußballsimulation hingelegt. Die wenigen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger rechtfertigen jedoch einen Kauf sicherlich nur für absolute Fans, die sich kein EA-Sports-Produkt entgehen lassen können.

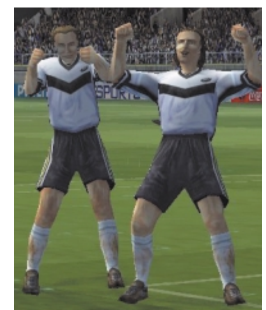
PRO & CONTRA

- ⊕ Alle europäischen Nationalmannschaften und -Spieler
- ⊖ Nur ein Spiel-Modus
- ⊖ Kaum Veränderungen gegenüber FIFA 2000

EURO 2000 VS. FIFA 2000

Bahnbrechende Neuerungen gegenüber FIFA 2000 sind beim Ableger zur Europameisterschaft nicht zu entdecken, die enthält uns EA Sports wohl bis zu nächsten Version vor. Immerhin stehen jetzt endlich wieder mehrere Grafik-Modi zur Auswahl, inklusive der Option, den Detailgrad des Renderings zu bestimmen. Wenn die Kamera näher an das Geschehen rückt, erkennt man auch die stark verbesserten Spielertexturen (siehe Bildschirmfotos) einschließlich Kampfspuren am Trikot. Leider wurde die Menü-Führung verschlimmbessert: Zwar wird nun beispielsweise der Grad der Erschöpfung grafisch dargestellt, dafür erweist sich das Scrolling mit Mausbewegungen in manchen Fällen als äußerst mühselig. Am Spielablauf wurde wenig verändert, die Verteidiger sind höchstens noch ein Stück aggressiver geworden, was das Eindringen in den Strafraum zu einer echten Herausforderung macht. Leider hat sich die Anzahl der Mannschaften und Spiel-Modi stark verringert, es ist beispielsweise unmöglich, eine europäische Liga mit den Nationalteams zu gründen.





Pechvogel Jeremies darf wieder jubeln: Mit Neuville in FIFA 2000 (links) und mit Bierhoff in EURO 2000 (rechts).



Obgleich differenziertere Statistiken fehlen, bietet EURO 2000 wenigstens alle wichtigen Fakten auf einen Blick.

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	90
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	70
Steuerung	80
Multiplayer	90
SPIELSPASS	84

Fesselnde Aktionen


Toller Schuss trotz arger Bedrängnis.


Fallrückzieher am Mann.


Keine Chance für den Torhüter.


Kahn versucht eine Faustabwehr.


Fairplay: Der Übeltäter hilft dem Gefoulten wieder auf die Beine.

Online-Rollenspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Ultima Online: Renaissance



■ **Hersteller:** Origin/Electronic Arts ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** mehrere Tausend (Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/233, 64 MByte RAM ■ **www.uo.com**



Ultima Online ist ein stetig wachsendes Konstrukt. Nach den jüngsten Verbesserungen lohnt der Einstieg mehr denn je.

Die Wiedergeburt von »Ultima Online« stellt eigentlich ein Facelifting dar. Neue Features wohin das Auge blickt.

Angefangen mit der Zweiteilung der Welt in Trammel und Felucca. Während in der ersteren mehr oder weniger eitel Sonnenschein herrscht, überziehen Machtkämpfe das Antlitz der letzteren. Dies bietet die Möglichkeit, einen Helden in einer Umgebung der friedliche Koexistenz aufzuziehen und, sollte doch einmal Langeweile aufkommen, in die finsteren Gestade Feluccas zu wechseln. Verbessert wurden auch die Künstliche Intelligenz der Monster und Getiere, diverse Skills, Zaubersprüche und das Plündern von Widersachern. Während der ersten zwei Minuten darf sich nur derjenige das Eigentum des Erschlagenen aneignen, dessen vorheriges Handeln auch adäquat kausal für deren Tod war. Das seit einiger Zeit vorhandene Party-System erleichtert außerdem den Kontakt zu Ihren Mitstreitern. **(Volker Schütz/mash)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 85

Standpunkt – VOLKER SCHÜTZ

Niemand wird wohl ernsthaft daran gezweifelt haben, dass eine neue Version von Ultima Online schlechter sein würde als der »Vorgänger«. Es handelt sich nach wie vor um eins der besten (Online) Rollenspiele, wenn nicht sogar das beste. Die Künstliche Intelligenz der Gegner stieg merklich an. Tumbe Gesellen, deren Wegbestimmungsroutine schon klitzekleine Kiesel auf weiter Flur zur Kapitulation zwang, gehören der Vergangenheit an. Eine Aufteilung in das mehr oder weniger friedliche Trammel und das kriegerische Felucca schont nicht nur Anfängernerven. Der Einstieg in Origins phantastische Welten lohnt mehr denn je.

PRO & CONTRA
- ⊕ Neue Landmassen
- ⊕ Gute KI
- ⊖ Immer noch gebührenpflichtig

Actionspiel für Fortgeschrittene

Army Men: Air Tactics

■ **Hersteller:** 3DO/Infogrames ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 4 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 64 MByte RAM ■ **www.3do.com**



Mit dem Plastik-Helikopter auf Spielzeugsoldaten-Jagd.

Bewegten sich Ihre Spielzeugsoldaten bislang nur auf Bodenhöhe durch Sandkästen, Badezimmer und Gärten, geht es jetzt in die Luft.

Als Pilot eines Kampfhubschraubers schießen Sie auf alle andersfarbige Plaste-Söldner und eliminieren zudem gefährliche Insekten. In den rund 20 Missionen sollen Sie meist Soldaten per Signal zu einer Landezone locken und evakuieren oder an einem bestimmten Platz absetzen. Zudem müssen Sie Ihren Mannen die notwendige Luftunterstützung liefern, wozu sich nicht nur die Bordkanone, sondern auch diverse, per Seilwinde aufsammelbare Extras eignen.

Im Mehrspieler-Modus stehen acht Umgebungen und drei Spiel-Modi zur Verfügung und es führt ein Tutorial ins Actionspiel ein. Drei Schwierigkeitsstufen lassen die Anforderungen für erfahrene Spieler steigen. Die Optik entspricht nicht genau der Präsentation der drei Vorgänger, auch die Steuerung ist ähnlich hakelig. **(tw)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 56

Standpunkt – THOMAS WERNER

Irgendwo auf diesem Planeten muss es ein Land geben, in dem die Army Men wirklich erfolgreich sind – sonst wüsste ich nicht, warum 3DO alle sechs Monate ein weiteres Army-Men-Spiel auf den Markt wirft. Der anfangs putzige Spielzeugsoldaten-Look hat sich längst verbraucht, die Grafik ist praktisch unverändert, eine Künstliche Intelligenz nicht zu finden und die Einsätze wirken inzwischen recht öde. Dass man nun mit einem Hubschrauber durch die Gegend düst und verlorene Soldaten sowie Waffen und diverse Extras einsammelt, nimmt dem Programm leider noch den letzten Hauch von Taktik und beschränkt es auf pure Action für die Mittagspause.

PRO & CONTRA
- ⊕ Niedlicher Spielzeugsoldaten-Look
- ⊖ Langweilig

SF-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Tachyon – The Fringe



Furiose Raumschlacht um den Träger Aquila: Abtrünnige GalSpan-Jäger greifen das eigene Schiff an. Passen Sie auf, dass Sie nicht ins eigene Abwehrfeuer geraten. (Direct3D, 1024x768)

FAKTEN

- Insgesamt 73 Missionen
- 7 Raumgebiete
- 11 steuerbare Jäger und Bomber
- Riesige Raumbasen
- Atmosphärisches Szenario
- 2 Seiten wählbar
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Online-Spiel mit bis zu 120 Teilnehmern
- Force-Feedback-Unterstützung

VIDEO AUF CD A

■ **Hersteller:** Novalogic ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.00.00.21r ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 32 (Netzwerk), bis 120 (Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte ■ **www.novalogic.com, www.novaworld.net**

Novalogic beweist, dass sich die Firmendesigner nicht nur beim Militär, sondern auch im Weltall pudelwohl fühlen.

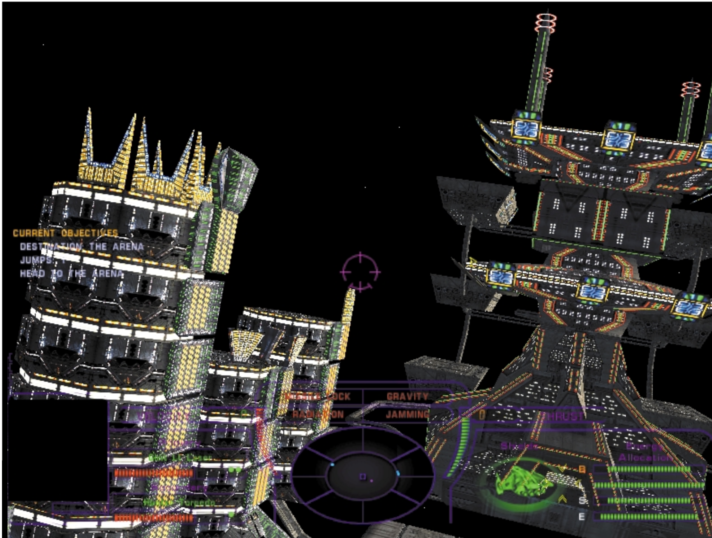
Es ist kaum zu glauben: Anfangs standen wir »Tachyon – The Fringe« eher skeptisch gegenüber, nicht zuletzt auf Grund der wenig beeindruckenden Grafik.

Und außerdem: Novalogic, die neben »Delta Force« eigentlich seit Jahren nur sich stark ähnelnde Helikopter- und Flieger-Actionspiele produzieren, sollen eine gute Space Opera hinbekommen?

Nun, die Antwort ist ja. Technisch ist den Kaliforniern zwar kein Meilenstein gelungen, aber spielerisch kann Tachyon fast auf der ganzen Linie überzeugen.

Am Rande des Universums

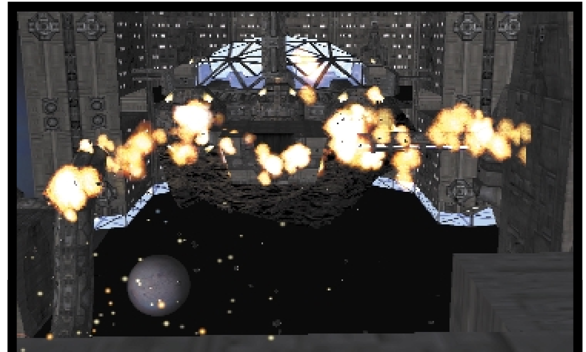
Wer hätte es gedacht? In einem knappen halben Jahrtausend hat die Menschheit doch tatsächlich eine Möglichkeit gefunden, zu den Sternen zu reisen. Mit Hilfe von


Schick und dezent, nicht wahr? Willkommen auf der Raumbasis New Vegas! (Direct3D, 1024x768)

Tachyon-Sprungtoren werden Sie ohne Zeitverlust von einem Sektor in den nächsten versetzt. Außerdem wurden der Mars und die Venus besiedelt, aber auch auf anderen Planeten und in riesigen Raumstationen wohnen Menschen. Einige davon als Sklaven, andere haben sich dazu entschlossen, der irdischen Zivilisation den Rücken zu kehren. So die Boras, die eigentlich nur in Ruhe ihr Leben führen wollen. Doch am Rande des Universums, wo diese Einsiedler leben, werden Rohstoffe entdeckt, welche die großen Mega-Konzerne gerne einsacken würden.

Das interessiert unseren Helden Jake Logan, der als Pilot für das Unternehmen AGT (Advanced Ganymede Technologies) mehr recht als schlecht über die Runden kommt, allerdings zunächst überhaupt nicht. Um sich richtig einzustimmen, können Sie beispielsweise ein Kampftraining absolvieren. Doch was soll ein Piloten-Ass wie Jake mit so einem Trainings-Programm? Ganz einfach: Das hat sich nämlich eine Junior-Instruktorin ausgedacht

»Tachyon ist ganz klar besser als Starlancer.«


So nimmt das Unglück seinen Lauf: Die Halley-Station explodiert durch eine Bombe, Sie werden dafür verantwortlich gemacht. (Direct3D, 800x600)


Am Spielautomaten können Sie Ihre sauer verdienten Kröten wieder loswerden.

und Sie sollen die junge Dame nun überprüfen. Natürlich geht das eine oder andere schief, was aber eher für Lacher als echte Probleme sorgt. Verfolgen Sie die Nachrichten; dann werden Sie noch Neues von ihr erfahren.

In ein paar Standardaufträgen sorgen Sie dafür, dass ein Frachter nicht in ein Asteroidenfeld gerät, indem Sie erst die Felsbrocken, danach den Antrieb des Schiffes zerstören. Dann soll ein Bergbauschiff eskortiert und ein Gebiet von Minen gesäubert werden. →

»Die Überraschung des Jahres.«

Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Respekt, Novalogic! Die erste Spritztour ins Weltall ist den Kaliforniern gelungen. Zwar entsprechen die Bildschirmanzeigen und die Tastenbelegungen nicht ganz dem typischen Wing-Commander-Standard, doch dafür stimmt mich ein neckisch geschriebenes Handbuch mit Anzeigen der im Spiel auftauchenden Großkonzerne prima auf die Handlung ein. Klasse die Idee, dass ich mehrere Schiffe besitzen darf, auch wenn das Programm mich nicht hindert, unbewaffnet ins All zu starten. Und so spannend die Missionen auch sind: Leider gaukelt mir die Sternenkarte Bewegungsfreiraum à la Privateer nur vor. Bis ich nicht einen Auftrag angenommen habe, bleiben meine Schiffe im Hangar. Dafür gibt es mit einarmigen Banditen und den Arenen endlich mal neue Spielelemente. Auch wenn der Kult-Faktor eines Privateer fehlt – bis zum Erscheinen von Freelancer unterhält Sie Tachyon auf jeden Fall bestens.

PRO & CONTRA

- Trashiger Antiheld
- Tolles Vierfarb-Handbuch

- Vorgetäuschte Nichtlinearität
- Viel Geballer, wenig Taktik


Viele Gefechte finden in direkter Nähe von Raumstationen statt. (Direct3D, 800x600)

Tachyon – The Fringe





Mit Explosionsringen verabschiedet sich ein Arena-Gegner – Sie gewinnen! (Direct3D, 800x600)

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Nach wie vor bietet Freespace 2 die schönsten und spannendsten Gefechte im Weltall. Tachyon macht grafisch keine allzu gute Figur, gefällt aber durch riesige Raumstationen, Atmosphäre und weitaus freieren Spielablauf. X-Wing Alliance dagegen ist herkömmlich linear, hat jedoch den Star-Wars-Bonus und ausgefeilte Missionen. Starlancer zeigt die sicherlich schönsten Schiffe, fällt aber in punkto Spielintensität und Motivation ab. Oldie Privateer 2 schließlich kann zwar optisch nicht mehr mithalten, zeigt indes als Einziger im Feld Videos und bietet echte Freiheit im Spiel.

Spiel	Wertung	Test
Freespace 2	86	12/99
Tachyon – The Fringe	85	7/2000
X-Wing Alliance	84	5/99
Starlancer	83	6/2000
Privateer 2: The Darkening	80	12/96

40 50 60 70 80 90

→ Ein weiterer Auftrag bringt den Stein ins Rollen: Auf einer Raumbasis ist eine Seuche ausgebrochen und Sie sollen ein Shuttle mit Medikamenten unbeschadet dorthin geleiten. Am Ziel angekommen stellen Sie fest, dass die Fracht tatsächlich mit dieser Krankheit Schluss macht – und zwar endgültig, denn an Bord ist eine fette Bombe. Einziger Überlebender ist Jake, der prompt für den Anschlag verantwortlich gemacht wird. Alle Ihre Besitztümer werden konfisziert, Sie selbst in die Grenzregion deportiert. Dort lässt man Sie frei und gibt Ihnen sogar noch ein lumpiges Schiff sowie ein paar Credits.

Gut oder böse

Nehmen Sie anfänglich noch jeden Job an, den man Ihnen anbietet, stellt sich bald heraus, dass Sie sich entscheiden müssen: Arbeiten Sie für die freiheitsliebenden, demokratischen Boras oder das interstellare Firmen-Konglomerat GalSpan? Was Sie auch beschließen, einige Dinge bleiben gleich: Schauen Sie sich immer die Nachrichten an, denn oft können Sie daraus Strömungen ableiten und sehen, wer von den kleineren Baronen gerade miteinander nicht kann. Außerdem tauchen Sie selbst auch ab und zu dort auf. Auf dem »Job Board« sehen Sie, wer gerade einen Auftrag zu vergeben hat. Haben Sie ein paar Credits zusammengespart, leisten Sie sich neue Ausrüstung oder ein schöneres Schiff. Je nachdem, für welchen künftigen Haupt-Auftraggeber Sie sich entscheiden, bekommen Sie einen besseren fliegenden Untersatz. Im Hangar finden Sie für das passende Kleingeld stärkere Laserstrahler, Maschinenkanonen und leistungsfähigere Zielerfassungssysteme.

»Respekt, Novalogic!«

Aber Obacht: Vom Triebwerk und Schirmgeneratoren abgesehen müssen Sie alles selbst einbauen. Kein Afterburner, kein zusätzlicher Schub, ohne Zielcomputer wird kein Vorhalt berechnet, und wenn Sie die Waffen vergessen, können Sie nur noch versuchen, die Gegner durch blöde Sprüche in die Flucht zu schlagen. Gut, selbst das geht nicht, doch nette Konversationen bekommen Sie allenthalben zu hören. Schauspieler Bruce Campbell (»Xena«, »Hercules«) leiht Jake Logan seine Stimme und kommentiert Funksprüche wie Geschehnisse, sogar die Eingabe von Cheatcodes (»Hmm, Du bist also ein Cheater ... na gut. O.k. Kein Problem!«) – leider nur in englisch, denn eine komplett lokalisierte deutsche Ver-

MEHRSPIELER-GEFECHTE

Wie bei jedem Novalogic-Produkt legten die Designer großen Wert auf den Online-Bereich. Sie können die beiden unten vorgestellten Modi zwar auch über ein Netzwerk spielen, dann aber »nur« mit maximal 32 Teilnehmern, die Sie dazu im LAN erst einmal zusammenbringen müssen. Es wird die Voice-over-Net-Technologie unterstützt, durch die Sie in Echtzeit mit anderen Fliegern auf dem ganzen Globus reden können, vorausgesetzt, Sie haben ein Headset oder zumindest ein DirectSound-kompatibles Mikrofon.

Während der Testphase waren nur wenige Piloten unterwegs, da das Programm zu diesem Zeitpunkt noch nicht so lange in den Geschäften stand. Aber zumindest mit zehn oder 15 Teilnehmern gab es keinen messbaren Lag, alle flogen dahin, wo man sie auch sehen konnte. Wir sind natürlich gespannt, was bei 100 oder mehr Piloten passiert. Ein kleiner Tipp für angehende Online-Spieler: Halten Sie sich von den Mitgliedern des UFO-Clans fern.

Arena Match

Klassisches Deathmatch, nur im Weltall. Wählen Sie ein Schiff aus und ballern Sie auf alles, was in Ihre Zielerfassung gerät. Bis zu 64 Mitspieler.

Base Wars

Zwei Teams bekämpfen sich hier; jedes hat eine Basis und versucht, die andere Gruppe auszuschalten, indem sie die Lebenserhaltungssysteme der jeweiligen Basis zerstört. Bevor das passiert, muss diese Partei solange Kristalle sammeln und abliefern, bis sie den Technologie-Level 10 erreicht hat. Ist besonders spaßig, da Sie mehrere durch Sprungtore miteinander verbundene Kampfgebiete haben. Bis zu 120 Teilnehmer kämpfen hier.



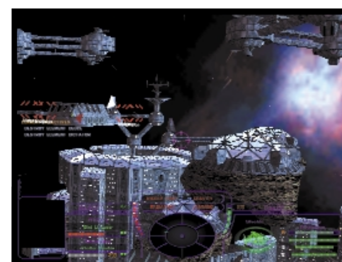
Bloodhawk vom UFO-Clan hat gleich nichts mehr zu lachen. (Direct3D, 800x600)



Die Arenen spalten sich in freie oder durch Passwort geschützte Bereiche auf.



Bruce Campbell ist die Synchronstimme von Jake Logan.



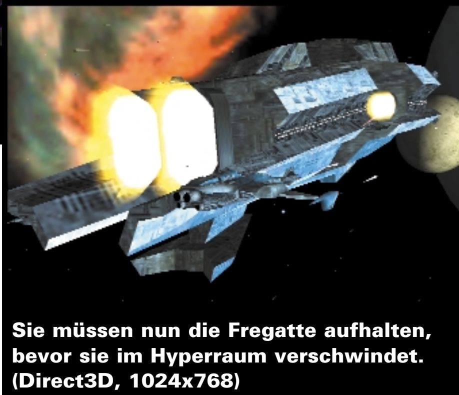
Die Vernichtung der Jäger links scheint kein Problem zu sein, ... (Direct3D, 800x600)



... bis plötzlich die Geschütze der Raumstation aktiv werden! (Direct3D, 800x600)



In dieser fetten Fregatte sitzt der miese Captain Martes. (Direct3D, 1024x768)



Sie müssen nun die Fregatte aufhalten, bevor sie im Hyperraum verschwindet. (Direct3D, 1024x768)



Diesen Frachter stoppen Sie, indem Sie die Maschinen ausschalten. (Direct3D, 800x 600)

sion ist nicht geplant. Entsprechende Sprachkenntnisse sind also eine Voraussetzung.

Sieben Raumgebiete stecken in Tachyon, die mit insgesamt über siebzig Missionen aufwarten. Haben Sie alle Schlüsselaufträge pro Gebiet erledigt, dürfen Sie durch ein Mega-Gate ins nächste Areal aufbrechen.

Neben den Entlohnungen für Ihre Einsätze können Sie in der Station New Vegas auch an Gladiatorenkämpfen teilnehmen – Sie fliegen in ein abgesperrtes Gebiet und prügeln sich solange mit den dort wartenden Teilnehmern, bis nur noch Sie überleben. Und kleinere Geldbeträge verwetten Sie am einarmigen Banditen.

Haben Sie ein paar Kröten beisammen, dürfen Sie sich bei den Einsätzen auch von Flügelleuten helfen lassen, denen Sie Befehle erteilen können, die aber ansonsten recht maulfaul sind.

Liebe zum Detail

Tachyon wartet noch mit ein paar weiteren Besonderheiten auf. So kann Ihr Schiff »sliden«, das heißt, Sie drehen es, ohne dabei die Flugrichtung zu verändern – sehr praktisch während heißer Dogfights. Im Mehrspieler-Modus dürfen Sie auch wie bei »Forsaken« strafen, also einen »Schritt« zur Seite tun. Auch das ist sehr nützlich, vor allem, wenn Ihnen gerade ein Gegner am Heck klebt.

Die verwendete Abart der Grafik-Engine von »F-22 Lightning 3« (die wiederum bis zu »F-22 Lightning 2« zurückführt) hat mittlerweile vier Jahre auf dem Buckel und sieht auch so aus. Texturen werden zwar gefiltert, sind jedoch recht farbarm und grob. Trotzdem gelingt den Grafikern damit eine beeindruckende Umgebung, denn eine Unmenge von Objekten zieht durch das All. Schlachten mit dutzenden von Kombattanten sind keine Seltenheit, oft findet das alles in der Nähe von Raumstationen statt, die wahrhaftig gigantisch sind – und einzigartig, an jedem Ort ist eine andere Basis. Dazu fliegen unbeteiligte Schiffe wie Frachter und Vergnügungsdampfer durch die Gegend.

In Kombination mit den coolen Sprüchen, der fesselnden Atmosphäre und des gut funktionierenden Internet-Spiels ist Novalogic hier ein absolut empfehlenswertes, schönes Spiel gelungen. **(mash)**

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Für mich ist Tachyon – The Fringe die Überraschung des Jahres. Nach dem eher enttäuschenden Starlancer wird hier eine Menge Abwechslung geboten. Das Missionsangebot reicht von der Suche nach bestimmten Kristallen oder das Besorgen von Konstruktionszeichnungen bis hin zum Ausschalten einer Flotte von Großkampfschiffen.
Die vielen Dialoge und Kommentare von Bruce Campbell erzeugen eine stimmige Atmosphäre, die durch die News-Meldungen, welche Sie zwischendurch lesen können, noch aufgewertet wird. Und wie immer ist es ein Leichtes, bei bestehender Internetverbindung an Online-Gefechten teilzunehmen. Nur die hausbackene Optik samt der mäßigen Waffeneffekte stört, doch dafür haben Sie eine große Menge Objekte im Raum. Für mich steht jedenfalls fest: Tachyon ist ganz klar besser als Starlancer.

PRO & CONTRA

- (+) Viele spannende Missionen
- (+) Atmosphäre durch Dialoge und News
- (+) Komfortables Online-Spiel
- (–) Mittelprächige Optik

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	70
Einstieg	80
Komplexität	70
Steuerung	90
Multiplayer	90

SPIELSPASS 85

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Flying Heroes

■ **Hersteller:** Illusion Softworks/Take 2 Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98/2000 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 6 (Modem, Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166 MMX, 64 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 32MB-Direct3D-Karte ■ **www.flying-heroes.com, www.take2.de**

Im Lande Hesperia haben die Leute eine neue Art der Frustbewältigung gefunden – sie bekämpfen sich in der Luft mit Drachen, Luftschiffen und fliegenden Teppichen.

Na so was! Die »Hidden & Dangerous«-Designer von Illusion Softworks bringen ein neues Spiel heraus. Dabei ist diesmal weniger taktisches und lautloses Vorgehen im Zweiten Weltkrieg angesagt, sondern fröhliche Herumfliegerei und das Jagen in der Luft!

Die Hesperianer sind ein böses und aggressives Volk. Jahrhundertelang haben sie sich bekämpft, wo sie nur konnten. Dann kam ein schlauer Herrscher und führte Gladiatorenkämpfe ein, die in der Luft ausgefochten werden. Fortan lassen die vier Hauptgruppen in der Bevölkerung – Magier, Drachenreiter, Zeppelinflieger und Piloten riesiger Greifvögel – ihren Aggressionen in der Arena freien Lauf.



kull, sieht Sie nicht kom-
en, da Sie unsichtbar
nd. (Direct 3D, 1024x768)



Die offenen Arenen sind teils recht weitläufig. (Direct3D, 640x480)

Ruhm, Ehre und Geld

Nachdem Sie anfangs eine der vier Gruppen gewählt haben, für die Sie antreten (zwei sind zunächst gesperrt), kämpfen Sie sich im Karriere-Modus durch drei Ligen. Sie bekommen ein müdes Fluggerät und eine schlappe Waffe, dann wird gegen drei andere Piloten Tacheles geredet. Je besser Sie sich platzieren, desto mehr Geld verdienen Sie, das in bessere Kanonen und Flieger gesteckt werden kann.

Genre-unüblich dürfen Sie sich auch harte Währung beim lokalen Kredithai leihen, der dafür aber heftige Zinsen verlangt. Zwischendurch bietet Ihnen das Programm kurze Zusatzspielchen, bei denen Sie etwa Kanonen in einer Arena zerstören müssen oder einer der Mitspieler eine Markierung trägt, die er durch Berührung der Gegner wieder loswird. Power-Ups mit Munition, Unsichtbarkeit oder Zusatz-Energie helfen Ihnen beim Überleben. **(mash)**



Im Einzelspieler-Modus kämpfen Sie auch im Team. (Direct 3D, 1024x768)

FAKTEN

- 12 Arenen
- 24 Flieger
- 24 Waffen
- 3 Ligen

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Irgendwie kommt mir Flying Heroes wie eine Zweitverwertung der Hidden&Dangerous-Engine vor. Doch schon vor einem Jahr wirkte dessen Optik hausbacken und wenig beeindruckend, die zusätzlichen Effekte wie Explosionsringe und transparente Schüsse haben wir alle schon gesehen, und zwar besser und früher.

Der Spielverlauf ähnelt sehr Programmen wie Unreal: Tournament oder Nerf: Arena Blast in 3D, das Ganze ist nur bedeutend langsamer – so ein fliegender Teppich oder ein Zeppelin braucht halt seine Zeit zum Wenden. Die Herumballerei, das Einkaufen und der Aufstieg in den drei Ligen birgt aber durchaus eine Motivation weiterzumachen – nur ragen die fliegenden Helden in keinem einzigen Punkt aus der Mittelmäßigkeit heraus.

PRO & CONTRA

- ⬆ Unkompliziert
- ⬆ Mehrere Spiel-Modi
- ⬇ Spielverlauf etwas zu zäh
- ⬇ Grafische Effekte veraltet

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	50
Sound	70
Einstieg	80
Komplexität	40
Steuerung	70
Multiplayer	60

SPIELSPASS 61

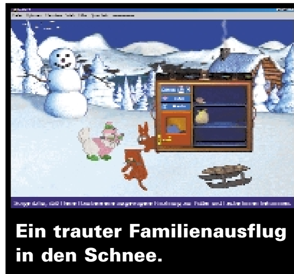
Simulation für Einsteiger

Catz 4

■ **Hersteller:** TLC/Mattel Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/233, 64 MByte RAM, Mikrofon ■ **www.petz.com**

Was maunzt denn da aus meinem Lautsprecher – wenn das mal nicht »Catz 4« ist!

Tatsächlich tollen rasch nach der Installation dieser Simulation virtuellen Lebens putzige Katzenkinder über den Bildschirm. In einem Adoptionszentrum wählen Sie eine Rasse aus, danach sollten Sie mit dem Familienzuwachs den heimischen Garten, das Wohnzimmer und einen Strand unsicher machen. Per Spracheingabe über ein Mikrofon können Sie die kleinen Lieblinge dressieren. Das Mikro ist jedoch nicht im Kaufpreis von rund 30 Mark enthalten. Im Kleiderschrank warten zahlreiche Utensilien – von der Sonnenbrille bis hin zur Weste – auf eine Anprobe. Wie ein Tamagotchi haben auch die digitalen Haustiere Bedürfnisse, daher sollten Sie das Fell mit einer Bürste pflegen, Spielzeug zum Zeitvertreib einsetzen und Nahrung verfüttern. Da es nur wenig Abwechslung gibt, stellt sich jedoch schnell höchst reale Langeweile ein. **(tw)**



Ein trauter Familienausflug in den Schnee.



Simulation für Einsteiger

Dogz 4

■ **Hersteller:** TLC/Mattel Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/233, 64 MByte RAM, Mikrofon ■ **www.petz.com**

Warum soll man eine gute Idee nur einmal vermarkten? Das dachten sich auch die Entwickler von »Catz 4« und gesellten ihrer Katzen-Simulation eine praktisch identische Hundehaltung hinzu – oder umgekehrt?

Spielablauf und Schauplätze unterscheiden sich nicht voneinander, die Besitzer beider Programmversionen können diese sogar miteinander verschmelzen. Auch hier dressieren Sie die – zugegeben – recht putzigen Lieblinge per Streicheleinheit, Spielzeug oder Spracheingabe.

Wie beim Katzenspiel können Sie in eine Winterlandschaft, nach Arabien, auf eine Südseeinsel, in den Wilden Westen oder einen europäischen Zirkus verreisen. Fortpflanzungserfolge führen den Stammbaum weiter, machen dieses sehr monotone Spiel jedoch nicht wirklich spannender. »Dogz 4« ist höchstens ein passendes Geschenk für alle, die noch immer ihr Tamagotchi herzen. **(tw)**



Hundstage in Arabien.



Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

Soulbringer

■ **Hersteller:** Infogrames ■ **Testversion:** Beta vom Mai 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** 3Dfx, Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/350, 64 MByte RAM ■ **www.soulbringer-game.com**

Vom Bauernjungen zum mächtigen Warlock, der die Welt rettet – solche Karrieren gibt es eben nur in Rollenspielen ...



Mächtige Krieger wie dieser hier machen Ihnen das Heldenleben zur Hölle.

FAKTEN

- Storyintensives Third-Person-RPG mit viel Kampftaktik (auch wenn es anfangs nicht so scheint).
- Auf die eigenen Bedürfnisse zuschneidbares Kampfsystem
- Circa 60 Karten, darunter Städte, Dungeons, Wildnis und diverse Geländetypen
- Eigene Festung, unter anderem zum Lagern von überzähligen Gegenständen



Ein neues Bild aus der Reihe »Sekunden vor dem Tod«. (alle Bilder Voodoo 2)



Mit Hilfe eines Zauberspruches kann man mit den Toten reden, solange sie frisch sind.

Die Fantasywelt Rathenna blickt auf eine lange, friedliche Geschichte zurück. Doch irgendwann in urdunkler Zeit, mehr als tausend Jahre zurück, wurde die Gegend von einer Horde Dämonenzauberer tyrannisiert.

Deren Oberhaupt Skorn fiel schließlich einem mystischen Helden namens Harbinger zum Opfer – aber wie es immer so geht: Das Böse ist nie tot. Jedenfalls nicht für immer. Und deshalb erlebt das mittlerweile in verschiedene Staaten zerfallene Rathenna schließlich doch wieder, dass das Wort »urdunkel« durchaus wörtlich zu verstehen ist. Allüberall herrscht nämlich nur noch undurchdringliche Dunkelheit, gepaart mit eisiger Kälte und nicht enden wollenden Schneefällen – dabei ist doch eigentlich schon Frühling ...

Irgendwie erinnert dieses Szenario sehr an Robert Jordans »Rad der Zeit«, aber egal: Der (vorgefertigte) Held des Spiels ist jedenfalls ein Bauernbursche, der von all den Hintergründen nichts weiß. Nur der ewige Schnee macht ihm und seinem Vater zu schaffen. Letzterem so sehr, dass der sich aufs Totenbett



Der untote Bischof Mortan liefert ein heftiges Gefecht ...

legt, von wo aus er dem Junior noch mit letzter Kraft zuflüstert, er solle sich zu seinem Onkel nach Madrigal begeben.

Tja, das scheint eine gute Idee zu sein, zumal es in der Stadt selbst ein paar kleinere Jobs zu erledigen gibt, mit denen der jetzt heimatlose Nachwuchs sich ein paar Kröten verdienen kann. Schließlich findet er heraus, wo genau Onkel Andrus wohnt (nämlich außerhalb der Stadt auf dem Lande) und begibt sich dorthin. Der Alte erweist sich schnell als Magier, welcher den Neffen erst mal mit einem grundlegenden Satz an Zaubersprüchen ausrüstet und ihn dann in die weite Welt schickt, damit er mit diesem Geschenk umzugehen lerne ...

»Ein wenig Geduld wird reich belohnt.«

Action-Adventure oder »richtiges« RPG?

Bis hierhin und noch ein Stückchen weiter scheint »Soulbringer« wenig mehr als ein simples Action-Adventure mit viel Hack-and-Slay zu sein – weshalb das Spiel ja auch ebenso häufig wie fälschlich mit »Diablo« verglichen wird. Hauptsächlich besteht Ihre Aufgabe zunächst darin, Banditen zu erledigen, welche den armen Madrigalesen das Leben schwer machen und die umliegenden Farmer aus zunächst unbekannten Gründen entführen. Wenn Sie sich in die eine oder andere Höhle wagen, werden Sie vielleicht auch mit fiesen Riesenspinnen und knochigen Skeletten konfrontiert, aber das war es dann.

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Nicht jedermanns Ding: allmählich beginnen und sich im Spielablauf langsam steigern. Ein Botengang für die Mystikerin, für den Herrn Apotheker ein paar Blümchen pflücken. Doch bevor Flower-Power-Gefühle aufkommen können, erscheinen Assassinen wie Dämonen und bringen eine gute Hintergrundgeschichte mit.

Wer nicht genug Geduld hat, wird davon leider kaum etwas mitbekommen. Bis es richtig losgeht, ist Soulbringer einem unterdurchschnittlichen Hack-and-Slay ähnlicher als einem Rollenspiel. Mit dem Kampfsystem kann sich bestimmt nicht jeder anfreunden. Dann sind da einige Storyhänger, in denen viel gemetzelt und wenig gedacht wird. Dennoch: Hinter dem Prügel-Ambiente verbirgt sich eine grundlogische, echte Fantasywelt, die insbesondere gemütliche Dicke, die es etwas ruhiger lieben, anspricht.

PRO & CONTRA

- Intelligente Rätsel
- Behutsamer Einstieg ...
- für manche zu behutsam
- Kleine Storyhänger



... genau wie der Dämon, der Onkel Andrus auf dem Gewissen hat. (Hier in der pixelfreudigen Zoom-Ansicht.)

Der aufmerksame Tester stellt jedoch fest, dass überall Fingerzeige auf etwas Größeres zu finden sind. Etwas, das sich einstweilen noch hinter den Vorhängen verbirgt: Eine Assassinen-Gilde versendet zum Beispiel Todespakete an Leute, die zu viel wissen. An etlichen Stellen stehen merkwürdige Obelisken herum, die offensichtlich magische Brennpunkte darstellen. Aber wozu taugen sie nun wirklich? Briefe deuten auf eine Verbindung der Banditen zu höheren Mächten ...

Und tatsächlich, kaum haben Sie sich einigermaßen etabliert, schickt Andrus Sie in den Westen, zur Ruinenstadt Ravenscar. Dort, so Andrus, sei ein verfluchter Tempel, in dem sich immer noch eine interessante Bibliothek befinden müsse. In Ravenscar selbst finden Sie dann Hinweise auf den untoten Bischof Mortan, der für all die dort herumlaufenden Skelette und Zombies verantwortlich ist. Und haben Sie Mortan erst überwunden, stoßen Sie auf Harbingers Hex, ein in übergeordneten Dimensionen schwebendes Schloss, das Sie fortan als Ihr Refugium dienen können – unter anderem als sicheren Lagerplatz für überzählige Gegenstände (siehe Kasten auf Seite 127). Und die Obelisken dienen Ihnen erstens als Zutrittsportale zum Hex, zweitens als weltweites Teleportations-Netz.

So kommt also eins zum anderen; jede weitere Haupt-Quest zieht Sie ein Stückchen tiefer in die Geschichte hinein. In den Grundzügen ist Soulbringer also ein ziemlich lineares Spiel, Neben-Quests können, müssen aber nicht erledigt werden. Auch die Reihenfolge ist bei den einfacheren Aufgaben egal. Als wichtiger Punkt erscheint dabei, dass ein Voranschreiten in neue Territorien immer erst dann möglich ist, wenn Sie alle wirklich entscheidenden Lektionen abgehakt und alle notwendigen Gegenstände gefunden haben. →

Kampf-Combos

Echtzeit-Kämpfe in Rollenspielen arten gern in stumpfsinnige Klick-Hektik aus, und das wäre hier ganz besonders schade, weil nämlich jede Waffe fünf unterschiedliche Schläge ermöglicht. Diese Schläge – wie auch die diversen Waffen – können bei richtiger Anwendung aber den entscheidenden Unterschied ausmachen. Skelette etwa schicken Sie mit Keulen und Kolben besonders schnell über den Jordan, gegen Speere sind sie jedoch praktisch immun. Andererseits sind mir schon gut gepanzerte Gegner untergekommen, die sich nur durch hohe Schläge auf die Kopfgegend verletzen ließen – mit welcher Waffe auch immer.

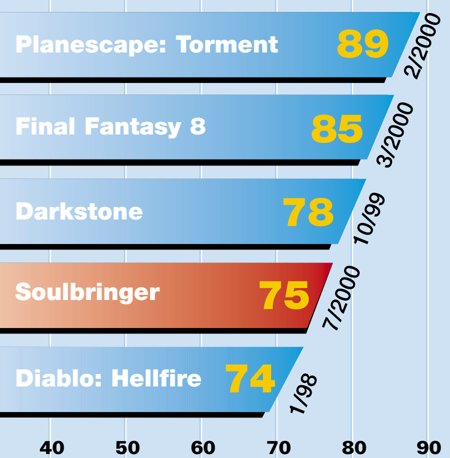
Daher bietet Soulbringer die Möglichkeit, umfangreiche Schlagfolgen (zu denen übrigens auch die Anwendung von Fernwaffen oder Magie gehören kann) vorher zusammenzustellen und als so genannte Combo abzuspeichern. Wenn Sie nun einem Feind gegenübertreten, brauchen Sie ihn nur als Ziel anzuklicken und starten dann die passende Combo. Den Rest erledigt die Spielfigur von allein ...

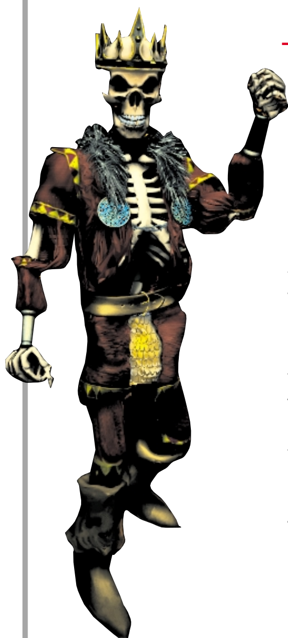
Soulbringer


Im Dungeon: Die Grubenbahn bricht durch das verschlossene Tor.

PCPLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Planescape: Torment ist das Spiel aus jüngster Vergangenheit, an das Soulbringer vom Feeling her am meisten erinnert – aber natürlich ist Planescape immer noch eine Klasse für sich. Gelegentliche Manga-Anklänge bei Soulbringer lassen an Final Fantasy 8 denken, doch hat das Square-Soft-Spiel vor allem wegen der äußerst intensiven Geschichte die Nase vorn. Das gut vergleichbare Darkstone siegt nicht zuletzt wegen der zufallsgenerierten Level nach Punkten, während die Diablo-Mission-CD schließlich aus heutiger Sicht doch schon etwas abfällt. Da freuen wir uns lieber auf den fälligen Nachfolger ...




Skelette gehören zur Grundausrüstung fast aller Rollenspiele.

Eine Fülle guter Ideen

Das Spiel lebt nicht zuletzt von vielen guten Ideen in Detailfragen. Die so genannten Combos (siehe Kasten auf Seite 125) gehören offensichtlich dazu, ermöglichen sie doch durch die »Vorprogrammierung« bestimmter Kampfstile für Echtzeit-Rollenspiele ungewöhnlich taktische Gefechte. Womöglich noch genialer ist die Option, überzählige Objekte, die nicht mehr ins Inventar passen, einfach ins sichere Harbinger-Hex zu teleportieren, wo Sie selbige dann später sichten und gegebenenfalls für den nächsten Ausflug mitnehmen können.

Auch die Rätsel heben sich zum Teil wohltuend von den üblichen Benutze-Schlüssel- oder Drücke-Knopf-Aufgaben ab – wenngleich es sowohl Schlüssel zu benutzen als auch Knöpfe zu drücken gilt. Aber die Idee, ein besonders heftiges Monster dadurch zu töten, dass Sie es auf die Schienen einer Grubenbahn locken und dann von der Lore zerbröseln lassen, ist doch wirklich nett. Witzig auch der Zauber, mit


Die Bibliothek in Harbingers Hex – der Ort, an dem sich Zauberbücher öffnen lassen.


Vor der Schlacht: Sie als Spieler steuern dabei nach wie vor nur den Soulbringer.

dessen Hilfe Sie jüngst Verstorbene ausfragen können, was in manchen Situationen wirklich entscheidende Hinweise bringt. Oder nehmen Sie Bischof Mortan: Den Burschen werden Sie nämlich nur finden, wenn Sie mitdenken. Es ist gewissermaßen ein Trick dabei ...

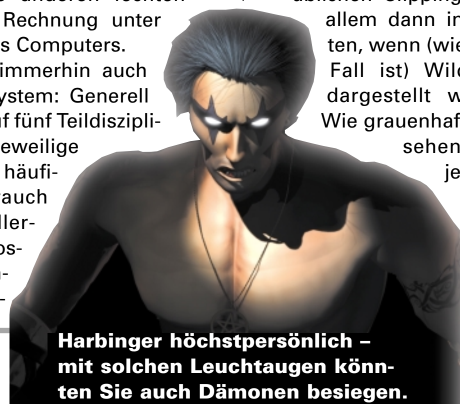
Während Soulbringer im Prinzip ein Solo-Rollenspiel ist, wird es doch auch Gelegenheiten geben, an denen Sie von NPCs begleitet werden – beispielsweise von Chant, einem Waldläufer, den Sie das erste Mal schon früh in Madrigal treffen. Solche Gefährten unterliegen dann aber nicht Ihrer Kontrolle: Sie steuern weiterhin nur den Hauptcharakter, was genauso für die Kämpfe gilt. Ja, es kommen sogar regelrechte Schlachten zwischen zwei Parteien vor, und auch in diesem Fall haben Sie nur Einfluss auf Ihren Helden, alle anderen fechten auf eigene Rechnung unter Kontrolle des Computers.

Originell immerhin auch das Magiesystem: Generell basiert es auf fünf Teildisziplinen, deren jeweilige Kraft durch häufigen Gebrauch steigt – allerdings auf Kosten von anderen, wenig benutzten Fachrichtungen. Unabhängig davon erlernen Sie neue Sprüche durch das Auffinden von Zauberbüchern sowie den dazu passenden Runensteinen. Beide Komponenten müssen dann an der richtigen, magisch aufgeladenen Stelle deponiert werden, damit Sie das Buch auch lesen können. Abgesehen vom Haus des Onkels, dessen magische Kraft nur für das erste Zauberbuch reicht, welches Sie gleich anfangs bekommen, gibt es freilich nur eine richtige (Sammel-) Stelle, nämlich die Bibliothek im Harbinger-Hex.

Technik und Gameplay

Soulbringer arbeitet mit einer pixelbasierten Optik, an der sich manche Leute stören mögen – vor allem, wenn Sie in den Zoom-Modus gehen oder beim Kameraschwenk etwa über ein Hausdach geraten. Auch in der Redaktion wurde das Spiel kontrovers diskutiert und das nicht allein wegen der Pixel. Denn die sehr begrenzte Sichtweite, hinter deren Horizont alles in Dunkelheit liegt, gab ebenfalls zu böswilligen Vermutungen Anlass.

Meine Meinung zu solchen Fragen war allerdings schon immer (und sie ist es auch heute noch), dass jede Methode der Darstellung ihre Vorzüge und Nachteile hat. Polygongrafik mit Texturen gerät zum Beispiel – abgesehen von den üblichen Clipping-Fehlern – vor allem dann in Schwierigkeiten, wenn (wie es hier oft der Fall ist) Wildnis-Szenarien dargestellt werden sollen. Wie grauenhaft so etwas aussehen kann, weiß jeder, der einmal in »Lands of Lore 3« hineingeschaut hat. Daher störe ich


Harbinger höchstpersönlich – mit solchen Leuchtaugen könnten Sie auch Dämonen besiegen.



Im Feenreich ist's zwar blau, aber nicht unbedingt lustig.

mich weniger an ein paar Pixel, die zu sehen sein mögen, sondern beurteile eine Grafik nach dem Gesamteindruck, den sie vermittelt.

Und der scheint mir bei Soulbringer nicht so übel zu sein. Im Gegenteil: Atmosphärisch-düster und (Pixel hin, Pixel her) ziemlich detailliert, das sind die Adjektive, die mir in dem Zusammenhang einfallen. Zumal die um den Hauptcharakter herum drehbare Kamera sehr flott arbeitet und selbst auf schwächeren Rechnern nur ein kaum wahrnehmbares Ruckeln erzeugt. Andererseits reagiert der Held an sich nicht besonders schnell, was zwar Geschmackssache sein mag, aber sicherlich nicht jedermann gefällt.


Das magische Fünfeck im Ungleichgewicht – zu Gunsten des Feuers.

Die Kamera arbeitet geschickt mit der Maus zusammen: Letztere dirigiert die Spielfigur per Klick beziehungsweise Dauerklick, während gleichzeitig mit dem Ziffernblock gedreht werden kann. Ein Kompass sorgt übrigens dafür, dass Sie nicht die Orientierung verlieren, wenngleich die fehlende Automap offenbar dem einen oder anderen Spieler Probleme bereitet.

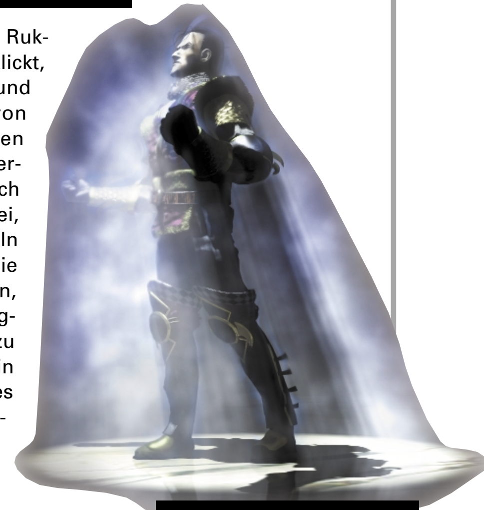
Weniger geschickt auch, dass die Spielfigur beim Wechseln auf eine andere Karte stets verkehrt herum gezeigt wird: Laufen Sie (wie es meist der Fall sein wird) von unten nach oben in die Wechselzone hinein, kommt man von oben nach unten wieder zu Vorschein. Was das soll? Keine Ahnung.

Ansonsten bietet das Spiel die gewohnten Bestandteile eines Rollenspiels: Objekte im Rukksack können angeklickt, gehandelt, repariert und gegebenenfalls von besonders geeigneten NPCs identifiziert werden. Seltsam und auch etwas ärgerlich dabei, dass es keine Fackeln zu geben scheint. Sie sind also gezwungen, die hier eher untauglichen Licht-Zauber zu benutzen, wenn Sie in ein besonders düsteres Dungeon-Areal marschieren.


Der Magma-Zauberspruch ist einer der heftigsten überhaupt.

Besiegte Gegner bringen ebenso Erfahrungspunkte wie die Lösung von Quests, und wenn sich genug Zähler angesammelt haben, steigen Sie einen Level höher und dürfen Eigenschaften wie Stärke, Magie oder Gesundheit nach Belieben steigern.

Sämtliche Dialoge sind als Sprachausgabe erhältlich, bei der ich freilich nur die Qualität des englischen Originals beurteilen können. Die macht einen ganz ordentlichen Eindruck, ist jedoch in Anbetracht der sonst üblichen Güte von UK/US-Vertonungen höchstens durchschnittlich. Wenn Sie speziell an der deutschen Version interessiert sind, sollten Sie auf den entsprechenden Nachtest in einer der nächsten Ausgaben achten. **(jn)**


Jede Menge Lichtgestalten - aber das ist bei soviel Dunkelheit auch nötig ...

Standpunkt

JOE NETTELBECK

Soulbringer gehört zu den Titeln, die nicht wirklich beurteilen können, die nur mal einen Abend hineingeschaut haben. Was hauptsächlich daran liegt, dass das Spiel zu Beginn wie ein actionlastiger »Diablo«-Klon daherkommt. Nach Lösung der ersten Haupt-Quests schält sich aber ganz allmählich eine Geschichte heraus, die an Tiefe wenig zu wünschen übrig lässt. Zudem lernt man mit der Zeit, dass die verschiedenen Waffen sowie die mit ihnen möglichen, unterschiedlichen Schläge alles andere als Staffage sind. Auch erfreut das Spiel mit originellen, ausgesprochen intelligenten Rätseln sowie mit guten Ideen wie etwa den sehr nützlichen Kampf-Combos. Je länger ich Soulbringer spiele, desto besser gefällt es mir – und das ist ja eher selten.

PRO & CONTRA

- + Clevere Rätsel
- + Sehr gutes Kampfsystem (Combos)
- − Nahaufnahmen pixelig
- − Träge Engine

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	70
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	80
Multiplayer	–

SPIELSPASS 75

Wohin mit dem Kram?

Als Rollenspieler kennen Sie das Problem: Sie sammeln 1000 tolle Gegenstände ein, nur haben die keinen Platz im Inventar! Nun, hier haben die Programmierer eine Abhilfe ersonnen, die fast so genial ist wie der Packesel bei »Dungeon Siege«: Sobald Sie nämlich Zugang zu Harbingers Hex haben, können Sie dort Ihren momentan überzähligen Krempel abladen. Aber damit nicht genug, denn es gibt einen Button im Inventar, der fortan dazu genutzt werden kann, Gegenstände direkt ins Hex zu teleportieren, wo immer Sie selber sich gerade aufhalten mögen! Jau, so wollen wir das haben!

SF-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis



Starlancer

■ **Hersteller:** Digital Anvil/Microsoft ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, Direct3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16-MB-Direct3D-Karte ■ **www.digitalanvil.com, www.zone.com**



tt sei Dank leidet die Optik nicht er dem amerikanischen Akzent der recher. (Direct3D, 1024x768)

Nun kämpfen Sie auch, gut übersetzt, in deutscher Sprache im Weltall gegen die östliche Koalition, aber:

Die meisten Ihrer Mitstreiter haben einen amerikanischen Akzent, Marke »Isch bin iue Co-Peiled.«

Die Multiplayer-Wertung legen wir auf 90 Punkten fest, da der Mehrspieler-Modus in unserer Testversion in Ausgabe 6/2000 nicht stabil lief. In **Asteroidenfeld** liefern Sie sich Schlachten mit bewaffneten Gesteinsbrocken, bei der **atomaren Bedrohung** werden alle Schiffe zerstört, sobald ein Spieler alle Leuchtbojen eingesammelt hat. **Dark Reign** spielt um die gleichnamige Riesen-Kanone, bei der ein Spieler oder ein Team für das Monstrum arbeitet. **Virusbombe** ist eine Art »Schwarzer Peter« mit einer Zeitbombe, die durch Beschuss aktiviert wird, während in **Schattenjagd** ein Spieler die ganze Zeit getarnt herumfliegt. Und **Vampire** schließlich verbreiten sich, in dem sie andere Teilnehmer zerstören. Der letzte nicht-infizierte Spieler bekommt zusätzliche Punkte. **(mash)**



Über die Internet Gaming Zone spielen Sie im Netz.

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 82

Standpunkt – MARTIN SCHNELLE

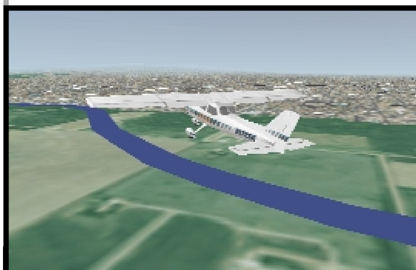
Warum musste dieser dämliche Akzent sein? Finden Sie es nicht auch befremdlich, wenn jemand mit dem Namen Maria Enriquez Sie mit amerikanischem Slang anredet? Davon abgesehen macht Starlancer einen Heidenspaß, viele Ballereien im Weltall in hervorragender Optik. Auch die Mehrspieler-Modi sind den Gebrüdern Roberts gelungen. Nur bei der Zugänglichkeit der Internet Gaming Zone sollte sich Microsoft einen Scheibe bei Novalogic abschneiden, deren Novaworld ist per Mausklick und ohne lange Anmeldung erreichbar.

PRO & CONTRA
- Schicke Optik
- Unkomplizierte Ballerei
- Unsäglicher Akzent vieler Sprecher

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Fly 2K

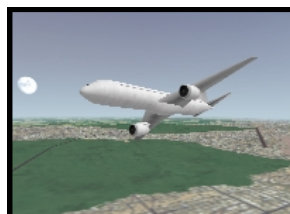
■ **Hersteller:** Terminal Reality/Take 2 Interactive ■ **Testversion:** Importversion 1.01.87 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98/NT 4.0 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/450, 64 MByte RAM, 16MB-3D-Karte ■ **www.iflytri.com, www.terminalreality.com**



So flach ist also Frankfurt, im Vordergrund der Main. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

Ein knappes Jahr nach »Fly« kommt dessen Nachfolger in die Geschäfte, wobei der Name fast einen Bug vermuten lassen würde.

Tatsächlich handelt es sich aber größtenteils um das gleiche Programm; Verbesserungen in der Grafik und im Flugmodell sowie das neue »Roger Wilco«-System, durch das Sie per Mikrofon mit der ganzen Welt online reden können, runden die Verfeinerungen ab. Der Flugplaner lässt sich jetzt leichter bedienen, die Umgebung stellt das Programm dank detaillierterem Wetter besser dar. Auch müssen Sie nicht allein durch die Lüfte fliegen, denn eine Menge anderer Maschinen krebsen ebenfalls in Ihrem Bereich herum – der einzige Punkt, in dem »Fly 2K« dem »Flight Simulator 2000« überlegen ist. **(mash)**



Außer Ihnen fliegen noch eine Menge anderer Flugzeuge umher.

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 55

Standpunkt – MARTIN SCHNELLE

Wie schon der Vorgänger zeigt Fly 2K eine hübsche Umgebungsgrafik, echte 3D-Wolken (inzwischen üblich) und eine schöne Flieger-Zusammenstellung. Leider sind immer noch die gleichen fünf Areale in den USA die einzigen, die detaillierter dargestellt werden. In Europa hingegen ist alles flach. Außerdem hätten die Programmierer ruhig ein, zwei neue Maschinen einbauen können. Dafür können Fly-Besitzer ihr Spiel upgraden lassen; wie die Bedingungen in Deutschland sind, war noch nicht in Erfahrung zu bringen. Der bessere Flugsimulator ist aber ganz klar der Microsoft Flight Simulator 2000.

PRO & CONTRA
- Schöne Wolken und Flieger
- Nur US-Gebiete detailliert dargestellt

Rennspiel für Einsteiger

Suzuki Alstare Extreme Racing

■ **Hersteller:** Criterion Studios/Ubi Soft ■ **Testversion:** Beta vom Mai 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 2 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte ■ **www.ubisoft.de**

Motorrad-Rasereien sind dünn gesät, erst recht im Action-Bereich – Criterion Studios liefert jetzt einen Vertreter dieser seltenen Spiele-Art.



Auf den späteren Strecken finden Sie detailliertere Randobjekte. (Direct3D, 640x480)



aximal zwei Spieler treten n – am Splitscreen. Direct3D, 640x480)

Vor knapp zwei Jahren kam »Redline Racer« des gleichen Herstellers auf den Markt; geübte Rennspieler-Augen erkennen darin gleich den Vorgänger zu diesem Titel.

Tatsächlich hat sich nicht allzu viel geändert, die Strandstrecke weist sogar eine überaus starke Ähnlichkeit mit der des älteren digitalen Zweirad-Vertreters auf.

Suzuki mit viel Mucki

Dafür konnte Ubi Soft jedoch eine Lizenz ergattern und so halten Sie sechs verschiedene Suzuki-Boliden im festen Griff. Diese unterscheiden sich jedoch nicht allzu sehr voneinander, mit den schnelleren legen Sie sich aber bei Bandenkontakt häufiger hin. Überhaupt haben die Unfälle faszinierende Auswirkungen, denn der Fahrer fliegt Dutzende von Metern durch die Luft, während der Testphase sogar einmal hinter eine Felswand.

Per Meisterschaftssieg schalten Sie sich nach und nach die zwölf Parcours frei, die dann auch umgekehrt befahren werden können. Grafisch tat sich in den zwei Jahren wenig, die Reifen sind hübsch achteckig, auch der Rest der Rennstrekke besteht aus einer recht geringen Zahl von Polygonen. Dafür gestalten sich die eigentlichen Rennen sehr unkompliziert, der Autor schaffte auf Anhieb mehrere Meisterschaften in Folge. **(mash)**



Die Nachtfahrten warten mit einigen Lichteffekten auf. (Direct3D, 1024x768)

»Die Motivation bleibt auf der Strecke.«

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Der Quasi-Nachfolger zu Redline Racer kann heute nicht mehr so wie damals überzeugen. Das liegt an der kaum verbesserten Grafik und dem selbst für ein Action-Rennspiel simplen Fahrverhalten. Selten nur müssen Sie bremsen, problematisch sind dagegen eher Hindernisse wie Felsen oder die anderen Fahrer. Auch der nur noch aus einem Splitscreen bestehende Multiplayer-Modus verbessert den Eindruck nicht gerade.

Trotzdem spielt sich Alstare Racing leicht und flockig, und auch Anfänger haben schnell Erfolgserlebnisse. Doch die zwölf Kurse bieten bald nichts Neues mehr, die sechs Motorräder unterscheiden sich kaum. Daher bleibt die Motivation bald auf der Strecke.

PRO & CONTRA

- ↑ Leichter Einstieg, aber ...
- ↓ ... zu einfach
- ↓ Wenig Änderungen zum Vorgänger

FAKTEN

- 12 Strecken (in beiden Richtungen befahrbar)
- 6 Motorräder
- Splitscreen-Modus für 2 Spieler
- Weit fliegende Fahrer

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	50
Einstieg	80
Komplexität	40
Steuerung	60
Multiplayer	50
SPIELSPASS	**60**

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Super 1 Karting

Simulation



Bis zu vier Piloten spielen per Splitscreen an einem PC. (Direct3D, 1024x768)



In der Ich-Perspektive haben Sie das beste Geschwindigkeitsgefühl. (Direct3D, 800x600)

■ **Hersteller:** Midas/Swing Entertainment ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 (an einem PC), bis 8 (IPX-Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte ■ **www.swing-games.de**



en Streckenrand verzieren wei- und dreidimensionale bjekte. (Direct3D, 800x600)

Woher rekrutieren sich viele Formel-1-Piloten? Richtig, aus den Kart-Meisterschaften. An der Super 1 nehmen jetzt auch Sie teil.

Kartfahren ist für gewöhnlich eine witzige Angelegenheit. Doch nicht jeder Möchtegern-Schumi hat eine entsprechende Bahn in der Nähe.

Dann hört man ja auch immer wieder von schrecklichen Unfällen und üblen Sicherheitsbedingungen. Doch das muss nicht sein, denn Sie können ja jetzt am Computer fahren. Zehn Kartbahnen in England stehen zwischen Ihnen und dem Sieg in der Super-1-Meisterschaft, die Midas lizenziert hat. Im Arcade-Modus suchen Sie sich direkt eine der Strecken aus, legen die Zahl der Runden und der Mitfahrer fest, dann kann's losgehen. Beim Punkt Simulation hingegen probieren Sie die richtige Getriebe-Übersetzung aus, wählen unterschiedliche Reifen und ändern deren Luftdruck. Eine Lenk- und Bremshilfe schalten Sie ebenfalls zu, genauso wie die Schadensberechnung; krachen Sie zu oft in die Banden, gibt es somit Steuerprobleme und eine geringere Höchstgeschwindigkeit.

Per Splitscreen nehmen mehrere menschliche Fahrer am Rennen teil. Nett: In der Anleitung stehen Kontaktadressen der zehn realen Kartbahnen in England. **(mash)**

FAKTEN

- Bis 24 Fahrer
- 10 Rennstrecken
- Action- und Simulations-Modus
- 4-Fahrer-Splitscreen-Modus
- Force-Feedback-Unterstützung

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Ein feine Simulation kommt da von Midas, die viel vom echten Kartfahren herüberbringen kann. Das Fahrverhalten – samt ausbrechenden Hecks – trägt da genauso viel bei, wie das Rasenmähergeräusch der Motoren. Die Fahrer sind animiert, wenn auch spärlich. Mit den relativ wenigen Polygonen gewinnt die Grafik sicherlich keinen Blumentopf, sie ist aber zweckmäßig.

Auch wenn Sie eher einen Gasfuß Ihr Eigen nennen, sollten Sie im Simulations-Modus spielen, denn nur dort können Sie das Heckschleudern vernünftig einsetzen. Unter dem Punkt Arcade werden Sie einfach nur aus der Kurve getragen und schleudern erst später.

PRO & CONTRA

- ⊕ Gutes Fahrverhalten
- ⊕ Spaßiger Simulations-Modus
- ⊖ Optik hausbacken
- ⊖ Arcade-Modus mit Steuerproblemen

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	50
Einstieg	80
Komplexität	70
Steuerung	70
Multiplayer	70
SPIELSPASS	65

Simulation für Fortgeschrittene

Ultimate Hunt Challenge Pack

■ **Hersteller:** Inland Productions/EA Sports ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.easports.com**

Wieder einmal geht EA Sports aufs Ganze: Nie zuvor konnen Sie so realistisch friedfertigen Waldbewohnern das Hirn aus dem Schädel ballern.

Leider verzichteten die Entwickler auf das fachmännische Ausweiden der Tiere, obwohl das doch bekanntermaßen der größte Spaß ist, zumindest für Hobby-Psychopathen. Davon abgesehen bietet das »Ultimate Hunt Challenge Pack« alles, um gepflegt auf die Pirsch zu gehen: Sechs Jagdreviere stehen zur Auswahl. Bei über 100 Szenarien lassen sich Hirsche, Fasane oder Truthähne in die ewigen Jagdgründe befördern. Wer mag, kann im Mehrspieler-Modus mit anderen auf die Hatz nach Opfertieren gehen. Zweifellos ein guter Kauf für Jäger und sonstige Tierfreunde, allen anderen wird rasch langweilig. **(tw)**



Petri Heil – äh – Waidmanns Heil! (Direct3D)



Adventure für Fortgeschrittene

The Forgotten: It Begins

■ **Hersteller:** Ransom/Dreamcatcher Interactive ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** - ■ **3D-Grafik:** - ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 16 MByte RAM, Quicktime 4.0 ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM ■ **www.dreamcatchergames.com**

Dumm, wenn man nicht weiß, was abgeht. Noch dümmer, wenn man nicht weiß, wer man ist. Am allerdümmsten, wenn man dann noch einen Brief bekommt, in dem von böser Magie und grässlichen Bedrohungen die Rede ist ...

Das alles passiert dem Helden dieses Abenteuers, und er findet sich im New Orleans der 30er Jahre wieder, wo er durch Straßen und Kellergewölbe stolpert.

Irgendwie sind all diese Quicktime-Adventures ja so richtig **schnarchöde** und auch »The Forgotten« macht da nur insofern eine Ausnahme, als es vielleicht einen Tick interessanter als seine vielen Vettern ist. Wer also im Big-Brother-Haus wohnt und nichts Besseres zu tun hat, mag sich von mir aus damit befassen. **(jn)**



Eine beeindruckende Ansammlung von Folterinstrumenten.



Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

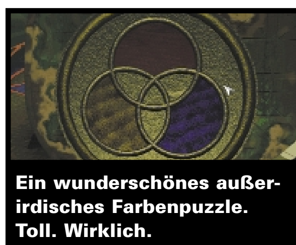
DVD-Version

Lightbringer

■ **Hersteller:** Aneiva/Dreamcatcher Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** - ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM, DVD-ROM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 64 MByte RAM ■ **ww.dreamcatchergames.com**

Der Mars ist gar nicht so öd und leer wie man so glaubt; das wissen Sie nicht erst seit dem Film »Mission to Mars«.

In nicht allzu ferner Zukunft wohnen die Menschen nicht mehr auf der verwüsteten Erde, sondern im Orbit. Die einzige Möglichkeit zu überleben, ist eine Kolonisierung des Mars. Das hingeschickte Raumschiff macht aber schon bei der Landung Bekanntschaft mit einem Energiefeld, und Sie müssen nun als einziger unverletzter Astronaut herausfinden, was es damit auf sich hat. Also verhindern Sie erst die Explosion der Kapsel, dann starten Sie mit einem Hovercraft, um allerlei Farben- und Formenpuzzles zu lösen. Begleitet wird dies von gerenderten Bildern und Kamerafahrten sowie atmosphärischer Synthi-Musik, die allerdings billig produziert ist. Das alles spielt sich genauso seelenlos, wie es sich anhört und ist somit ein weiterer langweiliger Vertreter seiner Zunft. »Lightbringer« erschien übrigens auch als CD-Version unter dem Namen »Cydonia«. **(mash)**



Ein wunderschönes außerirdisches Farbenpuzzle. Toll. Wirklich.



Adventure für Schlafmützen

The Legend of Lotus Spring

■ **Hersteller:** Xing Xing/Women Wise/Dreamcatcher Interactive ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98/NT ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** - ■ **3D-Grafik:** - ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM, Quicktime 4.0 ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM ■ **www.dreamcatchergames.com**

Habe ich oben im »Forgotten«-Test tatsächlich das Wörtchen »schnarchöde« verwendet? Muss ich mich wohl entschuldigen, denn wenn hier ein Spiel schnarchöde ist, dann dieses!

Das »Ätzventure« geht auf eine wahre Begebenheit im China des 19. Jahrhunderts zurück: Damals war die Kaiserin eifersüchtig auf eine Geliebte des Herrschers, weshalb sie selbige entführte. Der Kaiser irrt nun durch eine Schöner-Wohnen-Quicktime-Parklandschaft, um Spuren seiner Holden zu entdecken. Dabei kann er ab und zu Objekte aufnehmen sowie im Tagebuch seiner Lotosblüte poetische Ergüsse lesen. Himmel hilf! Lieber Chefredakteur, ich will nie wieder unartig sein, aber das nächste Dreamcatcher-Spiel geht an Roland, gell? **(jn)**



Ist sie's oder ist sie's nicht? Ach, wen interessiert das schon ...



Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

F1 World Grand Prix

■ **Hersteller:** Lankhor/Eidos Interactive ■ **Testversion:** Beta vom Mai 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (an einem PC), bis 12 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.lankhor.com**

Aus den Augen des Betrachters: originelle Perspektive, aber nicht wertungsrettend.

Gott sprach: »Erschafft mir ein absolutes Durchschnittsspiel.« Und Lankhor gehorchte.

FAKTEN

- Simuliert die Saison '99 ...
- ... mit ihren 16 Rennstecken ...
- ... und 22 Originalfahrern
- 6 Fahr-Perspektiven
- Etliche Schnick-Schnack-Perspektiven
- 2 Spiel-Modi: Arcade und Simulation

Wenn es nur Spiele wie diese gäbe, wäre das Leben als Tester die reinste Qual. Nicht so schlecht, dass man einen hämischen Verriss schreiben könnte, aber eben auch keinen Deut besser als Durchschnitt.

Ich will mit Ihnen deshalb nicht alle ermüdenden Details abklappern, sondern stattdessen gleich zum Kern der Sache kommen.

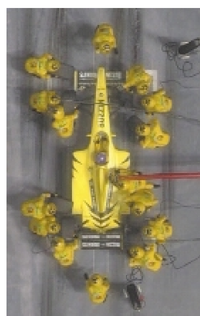
Bei Lankhor kaum Neues

Im Arcade-Modus kleben die Reifen so zuverlässig auf dem Asphalt, dass Sie nur in extremen Kurven abbremsen müssen. Die Simulation besitzt das gleiche gruselige Fahrmodell, nur mit dem Unterschied, dass die Haftung der Wagen stark verringert wurde. Völlig unberechenbar und ohne Vorwarnung verlieren die Reifen Grip und Sie zirkeln stöhnend von der Strecke. Und Ihre Reifen können zwar beschädigt werden oder der Spoiler zerbricht, am Fahrgefühl aber merken Sie es nicht. Wie gut, dass wenigstens der sterile Streckensprecher darauf verweist. Nur ein Unterschied macht sich bemerkbar: Die Höchstgeschwindigkeit sinkt, so dass Sie doch zu einem Boxenstopp gezwungen werden.



Gleich zwei Kämpfe auf einem Bild: Frentzen gegen Häkkinen, Fahrkünste des Spielers gegen schlechte Fahrphysik. (Direct 3D, 640x480)

Durchaus positiv ist die lebendige Soundkulisse (Zuschauer, Windgeräusche), Nettigkeiten wie der Hubschrauberflug über der Strecke oder die innovative Helm-Perspektive. Da wird automatisch der Kopf vor Kurven zur Seite gedreht und das Sichtfeld ist eingeschränkt, so etwas wirkt echt. Aber eine gute Fahrphysik und akzeptable Grafik ist wichtiger. Ich kann nur immer wieder darauf hinweisen: Kein wahrer Rennspieler kauft sich ein Formel-1-Spiel, das sich wie ein billiger Arcade-Titel fährt; nur in einer echten Simulation kann uns eine Lizenz beeindrucken. Solange es sich aber lohnt, wird es Eidos oder EA (siehe Test »F1 2000« in der letzten Ausgabe) egal sein. **(uh)**



Boxenstopp-Atmosphäre soll durch einen eingespielten Videoclip erzeugt werden.

Standpunkt – UDO HOFFMANN

Bereits vor einem Jahr hatte Eidos beim Hersteller Lankhor ein Formel-1-Spiel (»Official Formula 1 Racing«, siehe PC Player 7/99) bestellt. Obwohl sich eigentlich alle Testmagazine einig waren, dass die sonstige Eidos-Qualität bei weitem unterschritten wurde, verkaufte sich der Titel nicht übel. Und da Verkaufserfolg noch allemal vor Produktqualität geht, wurde prompt ein Nachfolger geordert. Der fährt sich lediglich einen Hauch besser, hat aber dafür einen schicken Vorspann, mit dem man Marketing-Fritzen und Spiele-Laien prachtvoll beeindrucken kann. Bleibt zu hoffen, dass das Spiel diesmal in den Regalen liegenbleibt. Sonst seh' ich schon voller Grauen den nächsten Aufguß heranstottern.

PRO & CONTRA

- (+) Gute Geräuschkulisse
- (+) Schöner Vorspann
- (−) Fahrphysik von Frankenstein
- (−) Hausbackene Grafik

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	50
Sound	70
Einstieg	70
Komplexität	60
Steuerung	50
Multiplayer	60

SPIELSPASS 53

Action-Adventure für Profis





MDK 2

■ **Hersteller:** Bioware/Virgin Interactive ■ **Testversion:** Beta vom Mai 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** OpenGL ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 16 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.mdk2.de**

Hektik, Hund und Hirn: Drei unerschrockene Freunde nehmen es mit übel riechenden Außerirdischen auf, um einmal mehr die Erde zu retten. Vor der Vernichtung, versteht sich.


Hinweg, Monstergenerator!

FAKTEN

- 4 Schwierigkeitsgrade
- 3 Hauptdarsteller plus ein geheimer Held
- 10 große, abwechslungsreiche Level
- Lineare Story mit Heldenwahl in Level 10
- Mini-Spielchen bei Charakterwechseln
- Eingebaute Tutorials, überspringbar
- 20 Gegner
- Verrückte Waffen, rund 40 Gegenstände für den Doc

Deutschland, 1997: Interplay-typisch verschiebt sich der Erscheinungstermin von »MDK«, programmiert von David Perrys Shiny-Truppe, Monat um Monat. Prekäre Sache, denn zum ersten Mal lief in der deutschen Spielepresse schon mit Volldampf eine Werbe- und Marketing-Kampagne, die sich gewaschen hatte.

In machen Zeitschriften gab es jeden Monat zwei Seiten mit mehr oder weniger spannenden Informationen zum Action-Titel. Fast hätten die Magazine schon über Lieblingsnachspeisen und bevorzugte Sockenfarben der Designer schreiben müssen, aber dann kam »MDK« doch noch. Und zwar gewaltig – das Spiel sahnte in PC Player 4/97 einen Gold-Player ab und begeisterte uns durch Abwechslungsreichtum sowie ausgefallene Gegner (mehr zu MDK lesen Sie übrigens in der Hall of Fame auf Seite 162).

»MDK 2 ist kein leichtes Spiel.«

Doch trotz durchweg guter Kritiken entwickelte sich MDK nicht zum erhofften Überflieger. Und da es vor drei Jahren primär auf Spielwitz und weniger auf eine Zahl im Titel ankam, verschwand die bunte Truppe um Weltenretter Kurt Hectic vorerst in der Versenkung. Die Designer verließen Shiny, gründeten die Purple Moon Studios (aktuelles Projekt: »Giants«), und ein damals noch unbekanntes Programmierteam namens Bioware schuf die Mech-Ballerei »Shattered Steel«. Mit sinkenden Aktienkurse besann sich Interplay schließlich wieder auf die Lizenz und bot Biowares Action-Team (der Rest der Crew arbeitete mit Hochdruck am Nachfolger zu »Baldur's Gate«) den zweiten Teil an. Die Entwickler stimmten zu (schließlich kann man nicht immer nur Rollenspiele programmieren) und gingen ans Werk. Tatata, hier ist das Ergebnis!



Diese Buttrocks wollen Max den Weg versperren. Schlechter Plan. (alle Bilder 1024x768, OpenGL auf GeForce).



Scharf nachdenken: Wie kann Dr. Fluke Hawkins dieses undichte Wasserrohr verschließen?



Einfache Sache: Eine kleine Rolle Klebeband erledigt den Job perfekt.



Kombiniere: Mit diesem Super-Fön fliegen die Fetzen.

Zweiter Aufschlag

»MDK 2« knüpft nahtlos an den ersten Teil an. Die drei ungleichen Gefährten Max, Dr. Fluke Hawkins und Kurt (kurz: MDK) feiern in ihrem Raumschiff gerade den Sieg über die außerirdischen Invasoren um den üblen Gunter Glut, als eine zweite Welle von Aggressoren auf die Erde losstürmt. Der Doc schickt Kurt erneut in den Kampf, doch diesmal geht nicht alles so glatt: Der Mann mit dem Zielfernrohr kehrt von seiner Mission nicht zurück. Nun nimmt Max die Aliens ins Visier seiner bis zu vier Waffen, doch auch der robotische Hund stößt an seine Grenzen. Schließlich dringen die Aliens in Dr. Hawkins Raumschiff ein und so muss dieser selbst aktiv werden. Anders als im Vorgänger spielen Sie also abwechselnd alle drei Helden. Der Wechsel wird storytechnisch wie in einer TV-Serie vorbereitet und kommt einigermaßen plausibel rüber. So kommt etwas Abwechslung ins Geschehen und nach neun Leveln dürfen Sie sich im letzten sogar aussuchen, wen Sie in den Endkampf gegen den Alien-Erzschurken Zizzy Balooba schicken wollen.

Hier kommt Kurt

Kurt Hectic, der eigentlich nur ein ganz normaler Hausmeister ist, steckt wieder im Kampfanzug, den Doc Hawkins erfunden hat. Sie dürfen sich mit einer Dauerfeuerknarre gegen die Feinde wehren, doch noch besser ist der Sniper- oder Scharfschützen-Modus. Hier zoomt Kurt mit seinem schicken Helm bis zum Faktor 70 an einen Gegner heran und kann ihn so präzise – sowie ohne Gefahr für sein eigenes Leben – ausschalten. Bei Abgründen und Sprüngen hilft der eingebaute Fallschirm, mit dem Kurt ganz locker durch die Lüfte segelt.

»Am Schluss jedes Levels wartet ein unangenehm zäher Endgegner.«

Sowohl für die normale Wumme als auch für das Sniper-Gewehr liegen allerhand Updates in der Landschaft herum, beispielsweise zielsuchende Projektile, solche, die um Ecken fliegen oder granatengleiche Verwüstungen anrichten können. Der Täuschkörper, der mit lautem Gebimmel und einem grob gezeichneten Aufblas-Kurt das gegnerische Feuer auf sich zieht, ist auch wieder dabei. Ein Tarnsystem macht Kurt vorübergehend unsichtbar, Äpfel und Schinkenstücke frischen seine Gesundheit auf. →



MDK 2

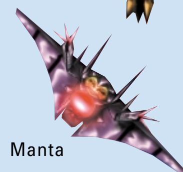
Üble Gesellen

Wenn Sie die Erde retten wollen, müssen Sie zahlreiche dieser Typen erledigen. Hier fünf Alien-Rassen, die Ihnen am häufigsten vor die Flinte laufen:


Bottrock


Bif


Grunt


Manta


Samsmite


Rumpel! Mit einer handlichen Mörsergranate, die er aus seinem Sniper-Gewehr abfeuert, sprengt Kurt eine feindliche Basis.



Mad Max

Irgendwas muss es mit dem Namen auf sich haben – wie der gleichnamige Hase aus »Sam & Max« ist auch hier besagter Max, der Hund des Doktors, ein Typ fürs Grobe. Max hat gleich sechs Gliedmaßen, von denen er nur zwei zum Laufen braucht. Mit dem Rest ballert er nach Leibeskräften durch die Gegend. Er kann auch doppelt so viel Schaden wie Kurt einstecken, bevor ihm schwarz vor Augen wird, und mit einem Jet-Pack sogar in die Lüfte abheben. Leider ist der Benzinvorrat immer viel zu knapp, und so passiert es öfters, dass Max kurz vor dem Ziel wieder nach unten saust, ein paar Lebenspunkte verliert und wieder nachtanken muss. Richtig dreist ist eine Tank-Aktion, bei der er vor der Zapfsäule schwe-


Benzinpreise über zwei Mark? Da kann Max nur müde kläffen: Diese Zapfsäule bietet ihm unbegrenzten und freien Nachschub.


Es muss Regen geben – die Hausmeister fliegen wieder so tief. Kurt segelt auf eine Ernteraupe der Ausserirdischen zu.


Runter kommen sie immer: Kurt weicht in diesem Mini-Spiel entgegenkommenden Subjekten aus.


Big Brother im All: Die Bottrocks bejubeln Max' Sprünge.

ben muss – was nur mit sehr viel Übung zu meistern ist. Aber wir haben nicht gesagt, dass MDK 2 ein leichtes Spiel ist.

Neben einer normalen Pistole freut sich Max besonders über Uzis oder Gatling-Schnellfeuergewehre, die leider nur einen begrenzten Munitionsvorrat besitzen. Etwas umständlich: Der Hund wechselt nicht automatisch leergeschossene Waffen gegen noch volle aus. Und das bekommt ihn gerade in heftigen Scharmützeln etwas schlecht ...

Doktorspiele

Der schräge Dr. Fluke Hawkins bringt nach den beiden Action-Helden endlich ein paar Adventure-Knobelelemente ins Spiel – auch wenn die sich größtenteils auf eine recht absonderliche Kombination von reichlich abstrusen Gegenstände beschränken. Hawkins hüpft auch deutlich mehr herum als Kurt oder Max, was ein ruhiges Händchen und Nerven wie Taue bei Ihnen voraussetzt: Anfangs landet der Akademiker bevorzugt da, wo Sie ihn am allerwenigsten gebrauchen können.

Jede Hand des Doktors besitzt ihr eigenes Inventar. So können Sie nach Herzenslust aufgelesene Gegenstände kombinieren: Ein paar Metallrohre und ein Kabel ergeben eine Leiter, mit einem Handtrockner und einer Rolle Klebeband wird aus den Rohren ein tragbares Gebläse, mit dem Sie feindliche Schergen ins Maul Ihrer sprechenden Riesenpflanze Kermit dirigieren.

Mini-Spiele, Maxi-Feinde

Vor jedem Charakterwechsel bekommen Sie eine drollige Filmsequenz in der Spielgrafik zu sehen, die Ihnen die Handlung erzählt. Ab und zu gibt es auch ein kleines Mini-Spielchen, in dem Sie meist Objekten wie Asteroiden ausweichen müssen. Sterben Sie bei einem solchen Spiel, haben Sie unendlich viele neue Versuche. Im richtigen »Leben« sollten Sie ab und zu speichern. Das klappt überall und mindert den Frust, wenn Ihr Held wieder einmal von einer feindlichen Übermacht überrollt wurde.

»Dr. Hawkins bringt Adventure-Elemente mit.«

Insgesamt 20 verschiedene Gegnertypen gibt es – vom relativ harmlosen Bottrock, den ein paar gezielte Schüsse in die ewigen Jagdgründe pus– ten, bis hin zum zähen Bif, der nicht nur groß und stark ist, sondern mit einem Stab zielsuchende Blitze gegen Sie schleudert. Obacht! Am Schluss jedes Levels wartet ein unangenehm zäher Endgegner. Das →

Standpunkt

THOMAS WERNER

Offenbar ähneln wir Spieletester den gerne als abgehoben gescholtenen Film-, Theater- und Literaturkritikern mehr, als wir wahr haben wollen. Bestimmte Programme werden von uns mit Lobeshymnen überhäuft, nur um dann in den Verkaufsregalen zu verstauben und irgendwann ihr Gnadenbrot als Budget-Titel zu fristen. Typische Beispiele waren Battlezone und MDK: Jeder hat von ihnen gehört, natürlich nur positives, aber fast keiner hat sie gespielt – bis auf diejenigen, die sich berufsmäßig damit beschäftigen. Und jetzt taucht MDK 2 auf: Ein wirklich gutes Spiel, Indianerehrenwort, besser als der Vorgänger, und wieder wird es wohl kaum jemand kaufen. Klar, es ist schwer sich mit cleveren Superhunden und durchgeknallten Forschern zu identifizieren – ach, wenn es doch wenigstens eine Forscherin wäre, die man da steuert ... Da hilft auch all die Abwechslung und der schräge Humor nichts; manche Spieler sind halt konservativ und ahnen wohl noch nicht mal, was ihnen hier entgeht. Viel Glück auf den Weg jedenfalls, MDK 2!

PRO & CONTRA

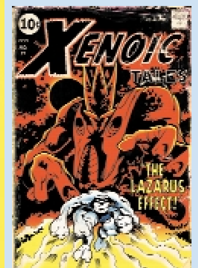
- Sehr abwechslungsreich
- Schön schräger Humor

- Wohl zu abgehoben für den Massenmarkt
- Gelegentlich hakelige Stellen

Peng!

Die Entwickler mögen Comics:: Alle Ladebildschirme und die Zusammenfassung des ersten Teils präsentieren sich im schönsten Comic-Layout.. Feine Sache.


Der MDK-Rückblick.



Ein Ladebildschirm.



Und noch einer!



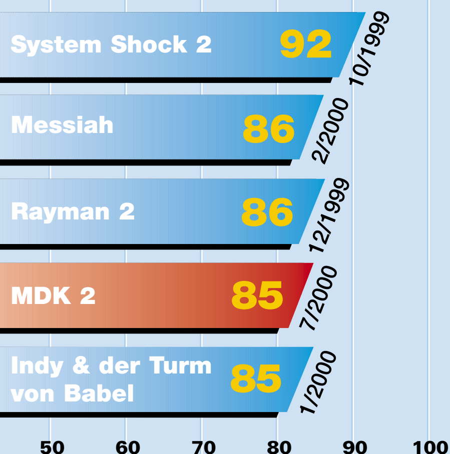
MDK 2



Lach nur, Scherge! Ein Schuss aus dem Sniper-Gewehr wird Dir das noch austreiben.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Nach wie vor gibt es zurzeit kein besseres Action-Adventure als System Shock 2 -vom leider inzwischen aufgelösten Programmierteam Looking Glass. Messiah (aus dem Hause Shiny Entertainment) bringt mit dem beliebigen »Hereinfahren« in verschiedene Personen eine strategische Komponente und mehr als einen Lösungsweg für ein Problem ins Spiel. Ubi Softs Rayman ist »nur« ein Geschicklichkeitsspiel, aber das derzeit beste. MDK 2 verlangt deutlich mehr Einarbeitungszeit, sieht dafür aber schicker als LucasArts' neues, puzzlelastigeres Indy-Abenteuer aus.





Erste Hilfe

- Wählen Sie einen leichten Schwierigkeitsgrad. MDK 2 ist nicht gerade einfach.
- Halten Sie sich von Gegnern fern. Dies gilt besonders für den schwächlichen Doktor. Nutzen Sie, wann immer möglich, Kurts Sniper-Gewehr.
- Knausern Sie nicht mit aufgelesenen Bonus-Gegenständen – Sie können keinen in den nächsten Level mitnehmen.
- Laden Sie in ruhigen Minuten Max' Waffen nach, um gegen massive Alien-Angriffe gewappnet zu sein.
- Schauen Sie in jeden Winkel – es könnte eine Waffe oder eine Portion zur Auffrischung Ihrer Lebensenergie darin versteckt sein.
- Experimentieren Sie mit den Inventar-Gegenständen des Doktors – wir haben es im Test nicht geschafft, ihn dadurch zu töten.
- Es gibt keine Sackgassen – haben Sie sich auch wirklich gründlich umgesehen? Nach oben und unten geschaut?
- Max kann auch mit dem Jet-Pack springen, ohne Benzin zu verbrauchen. Lassen Sie den Sprung-Knopf aber blitzartig wieder los. Meiden Sie tiefe Stürze.



Unangenehm: Gegen diesen Gleiter hilft keine Kanone.

→ kann der seltsame Hanz, der Kurt mit einer Art Strahlenkanone ausradieren will, oder ein Max-Doppelgänger namens Bad Max sein. Der Doktor wehrt sich gegen Erzgauner auf seine Weise: Ein Schluck flüssiges Plutonium macht ihn zum starken Dr. Hyde – wohl bekommt's. Keine Angst: Ist ja nur ein Spiel.

Lust und Frust

An der Optik von MDK 2 gibt es nichts auszusetzen: Biowares neue Omen-Engine zaubert geschmeidige 3D-Grafik auf den Bildschirm und unterstützt sogar die »Transform & Lighting«-Funktion moderner GeForce-Karten. Spezialeffekte wie Blitze, gewaltige Explosionen oder Schattenwürfe sind auch tadellos implementiert. Je nach Spielsituation ertönen schnelle Industrial-/Techno-Versatzstücke – nach einer Weile empfiehlt es sich, die Lautstärke nervenschonend nach unten zu regeln.

Einen Mehrspieler-Modus gibt es leider nicht, obwohl es mit Sicherheit ulkig wäre, Max mit Kurts Scharfschützengewehr die Waffen aus den Pfoten zu schießen. Sie dürfen die Jungs übrigens mit der Tastatur, dem Joystick/Gamepad oder der Maus lenken – wir empfehlen eine »Quake«-artige Tastatur-Maus-Kombination für rasches Umschauen und Strafing. **(ra)**



Dr. Hawkins muss jetzt fix diese Bombe entschärfen.



Dieser Bücherei-Roboter ist sichtbar schlecht gelaunt.

Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Hoppla – das ist ja gar kein einfaches Spiel. Wenn Sie glauben, MDK 2 mal an einem Wochenende durchzuspielen, wünsche ich viel Vergnügen. Kaufen Sie sich vorher am besten eine Familienpackung Baldrian, denn bis Sie sich an die Steuerung gewöhnt haben, sterben Kurt & Co. so manchen Tod. Ein Zeichen dafür, wie schwer das Spiel wirklich ist: Während des Tests implementierten die Jungs von Bioware kurzerhand noch einen vierten, einfacheren Schwierigkeitsgrad. Vielen Dank!

Dafür belohnen einen die Designer mit großen, schick gestylten Leveln sowie wirklich ausgefallenen Waffen und Gegnern. Die Mini-Spiele zwischendurch lasse ich mal außen vor – so bahnbrechend sind die Reaktionstests nicht. Dafür gefällt mir die Präsentation jedes Endgegners – auf einem abgegriffenen Comic-Heftchen während des Ladevorgangs angekündigt – ausgezeichnet. Aber bringen Sie jede Menge Geduld und Spucke mit: MDK 2 ist nichts für Anfänger.

PRO & CONTRA

- ↑ Witziges Helden-Zusammenspiel
- ↑ Knallige Grafik
- ↓ Selbst auf »leicht« nicht einfach
- ↓ Kamera muss manuell nachgeführt werden

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	70
Steuerung	70
Multiplayer	–
SPIELSPASS	**85**

Rollenspiel für Einsteiger

Demon Spawn Akuma

■ **Hersteller:** Triggersoft/JC Research ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 8 Spieler – Internet, Netzwerk, Modem, Nullmodem ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Hardware, Empfehlung: Pentium/266, 64 MByte RAM ■ **www.game-club.com**



Ehe man dreimal »Hexenfett« sagen kann, sind die Gegner tot!

Ein böser, böser Teufel namens »Akuma« hat die Macht übernommen – irgendwo im östlichen China, irgendwann in der glorreichen Vergangenheit. Teufel auch!

Aber das macht kaum etwas aus, denn zum Glück treibt sich im so genannten Western Village ein Multikulti-Kriegertrio herum, bestehend aus dem koreanischen Schwertschnetzler Elim, dem japanischen Zauber-Zorro Kusa und der chinesischen Judo-Jungfrau Raening. Mit den drei schräg von oben gezeigten Helden gehen Sie nun in der Nachbarschaft des Ortes auf Dämonenjagd – was eine echt kuriose Beschäftigung ist: Die Party stürzt sich nämlich ganz von selbst in die Gefechte und sie muss die »Dämonen« nur kurz mal scharf angucken, dann fallen die schon vor Schreck tot um. Rein technisch geht das Spiel in Ordnung: Die Grafik etwa erinnert an »Baldur's Gate« und sieht auch nicht viel schlechter aus. Dafür geriet die Magie umständlicher, ein Eindruck, der aber vielleicht bloß daher rührt, dass kein normaler Mensch so schnell durch die Icons klicken kann, wie die Kämpfer ihre Feinde meucheln. Das Hauptproblem dürfte jedoch sein, dass Akuma einfach uninteressant ist und keinerlei Atmosphäre ausstrahlt. **(jn)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 32

Standpunkt
JOE NETTELBECK

Ich habe noch nie zuvor ein Rollenspiel erlebt, bei dem die Massenabschlachtung von Gegnern so problemlos und ohne Anstrengung vonstatten ging. Nichts gegen einsteigerfreundliche Spiele, aber so etwas macht echt keinen Spaß mehr. Jedenfalls mir nicht; kann ja sein, dass kleine chinesische Jungs drauf stehen. Davon abgesehen fehlt dem Spiel einfach die Seele: keine Atmosphäre, keine Motivation. Eine ganz nette Grafik und ausführliche Waffentabellen reichen eben doch nicht aus, um einen Knüller zu programmieren ...

PRO & CONTRA
- ⊕ Optik geht in Ordnung
- ⊖ Allzu niedriger Schwierigkeitsgrad

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

Motocross Madness 2



■ **Hersteller:** Rainbow Studios/Microsoft ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 8 (Internet, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct 3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 8-MByte-3D-Karte oder Pentium II/300, 64 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-3D-Karte ■ **www.microsoft.com/games/motocross2**

Höher, weiter, noch mehr Schmerzen! Der zweite Teil der microsoftschen Hüpf-Orgie macht so ziemlich alles besser als sein Vorgänger.



Wildfremde Menschen liegen sich weinend in den Armen, bildhübsche Frauen zerreißen kreischend ihre Kleider: die verrückten Fahrer sind wieder da.

FAKTEN

- 5 Fahrperspektiven
- 6 Spielmodi (Baja, Freestyle, Enduro, Motocross, Supercross, Profikarriere)
- Für die meisten Modi 5 Gebiete mit je 3 Rennen
- Für Freestyle 10 Gebiete für Stunts

Zehn Jahre lang fuhr Little Joe jetzt Motocrossrennen. Sein linkes Bein – zwei Mal gebrochen. Sein Gesicht – von dornigen Kakteen verunstaltet. Seine Stimme – seit dem schrecklichen Unfall nach dem 100-Meter-Flug zwei Oktaven höher. Aber Little Joe fuhr weiter. Es machte einfach zu viel Spaß.

Wenn Sie auch diesen Spaß wollen, allerdings ohne lästige Nebenwirkungen, dann lesen Sie weiter. Denn das Fahrgefühl des Vorbilds ist weitgehend da.

Die Sehnsucht, diese Sehnsucht

Wir wissen nicht, was Little Joe an den echten Rennen besonders schätzt. Wir wissen nur, was uns gefällt. »Motocross Madness 2« bietet Abwechslung, eine bemerkenswerte Grafik und ein ungewöhnliches Spielgefühl, das es aus der Masse der Rennspiele hervorhebt wie den Paradiesvogel aus der Masse der grauen Raben. Ein echtes Rennspiel aber ist es im Grunde nicht.

Wie schon im Vorgänger gibt es ganz unterschiedliche Rennen. Zum Einstieg geeignet sind die unkomplizierten Baja-Wettbewerbe, in denen Sie querfeldein durch mexikanische oder nordische Pampa brausen, immer auf der Suche nach großen Toren, die Sie durchfahren müssen. Damit Sie nicht die Orientierung verlieren, zeigt Ihnen ein kleiner Pfeil unten links an, wo das nächste Tor steht. Der Enduro-Wettbewerb fährt sich genauso, nur mit dem Unterschied, dass die Rennen besonders wild sind. Ihre extremen Hügel, ihre Fahrten durch Wohngebiete oder Flughäfen sind ein Hauptspaß.

Auf den ersten Blick hat sich bei den Motocross- und Supercrossrennen nichts verändert. Im Motocross fahren Sie auf regulären Freiluftstrecken (nicht durch unwegsames Gelände), im Supercross in Hallen. Das Baukastenprinzip des Vorgängers ist nicht mehr so offensichtlich. Die Entwickler haben versucht, jeder Rennstrecke etwas individuel-



Ups, verfahren. Auf Endurostrecken geht das schnell.



Nur Nasebohren ist schöner, ich meinte, äh, nur Fußball spielen, ach, was meinte ich noch?

les mit auf den Weg zu geben, und wenn es auch nur eine ganz besonders steile Schikane oder ein zu durchfahrender Gummireifen ist. Zwar sind die Indoor-Strecken deutlich gestalterischen Grenzen unterworfen. Die Freiluftstrecken aber sind bemerkenswert. Bäume in verschiedensten Formen und Farben gibt es zuhauf und sollten umfahren werden. Sonst gibt es nur Schmerzen, Krankenhauskosten und keinen Rennsieg. Wohnwagensiedlungen, ein Observatorium, eine Sprungschanze und dergleichen mehr lockern weiter auf. Die Vielfalt eines »Extrem Biker« allerdings (Richtige Städte, Flüsse, Abenteuerspielplatz) wird nicht erreicht.

Fliegen statt fahren

Um aber auf die Sache mit dem – kein richtiges Rennspiel – zurückzukommen. Kaum einmal, von den einfachsten Bajastrecken abgesehen, kommen Sie in den Genuß hoher Geschwindigkeit oder sind in der Lage, durch geschicktes Ausbremsen Gegner zu überholen. Man sollte statt dessen jedem Konkurrenten bloß tunlichst aus dem Weg gehen, denn schon leichte Berührungen führen zu Stürzen. Das Verhältnis von Fahr- und Flugzeit ist ungewöhnlich. Wir schätzen es auf etwa Eins zu eins. Das bedeutet, dass man die Hälfte des Rennens nichts zu tun hat und seinem Motorradfahrer dabei zusieht, wie er in gewaltigen Sprüngen durch die Luft segelt und dabei eventuell noch Faxen (Stunts) treibt. Das sieht zwar atemberaubend aus, eine gewisse Gewöhnung und somit Langeweile kommt aber schon nach kurzer Zeit auf. Diese Kritik richtet sich nicht an die Entwickler. Auch echte Motocrossrennen sind so. Aber der Nachteil bleibt.

Eine weitere Eigenheit: Die Motorradfahrer können selbst die steilste Kurve ohne Abbremsen nehmen. Wie an der Schnur gezogen gleiten sie mit Höchsttempo hindurch, was rasant, aber auch unrealistisch wirkt. Unerfreulicher Nebeneffekt: Sie müssen im genau richtigen Sekundenbruchteil die Lenkbewegung aufgeben. Geht man zu spät wieder in die Geradeausfahrt, erfolgt oft unvermeid- →



Sehen Sie, Sie sehen nichts: Stürze in die Botanik mindern das Sichtfeld.



Dieser Zug war ein gefeierter Star der Microsoft-Präsentation auf der E3 in Los Angeles.

Wichtige Neuheiten

- Streckenkarte oben rechts
- Echte Motorräder
- Karrieremodus
- Endurorennen
- Verbessertes Fahrgefühl (wegrutschender Hinterreifen)
- Bäume, Gebäude, Fahrzeuge
- Punktetabellen und Ranglisten der besten Fahrer im Internet

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Anders als der Vorgänger weiß Motocross Madness 2 zu begeistern. Selbst, wenn Sie gar nicht an den Rennen teilnehmen, sondern nur in den Enduro-Landschaften herumfahren, gibt es viel zu entdecken: Tieffliegende Flugzeuge, eine verfallene Maya-Pyramide, herumfahrende Eisenbahnen oder Autos. An einer Stelle finden Sie gar einen Raketen-Silo. Viel Vegetation erfreut ebenfalls das Auge wie der Grafikstil im allgemeinen.
Den schönen Gesamteindruck trübt das etwas zappelige Verhalten des Motorrades, das zudem noch ewig weit springen kann.
Aber dies ist ein Action-Rennspiel, keine Simulation. Und dank der verschiedenartigen Wettbewerbe ist für genügend Abwechslung gesorgt.

PRO & CONTRA

- Weitläufige Landschaften
- Viele Umgebungs-Details
- Hübsche Optik

- Fahrverhalten sehr simpel



Augen auf im Straßenverkehr. Sonst gibt es Punkte in Flensburg.

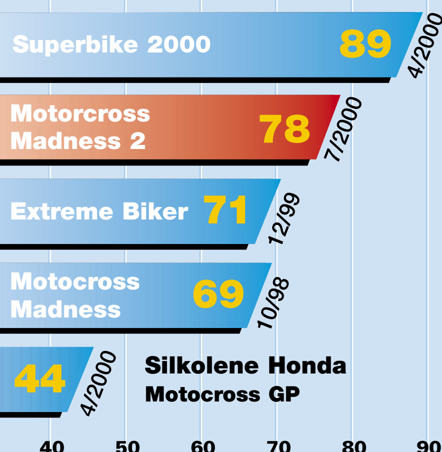
Motocross Madness 2



Putzige Palmen und farbenfrohe Gebäude zieren vorteilhaft die Landschaft.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Die Superbikes des Jahres 2000 passen nicht ganz in den Rahmen; es handelt sich aber um die beste Motorradsimulation für echte Rennstrecken. Motocross Madness 2 glänzt vor allem in den Bereichen Grafik und Streckenvielfalt. Die Extreme Biker bestachen durch ausgesprochen phantasievolle Strecken; leider war die Steuerung zu hakelig. Tja, der Vorläufer Motocross Madness; der hatte auch schon dieses originelle Fahrgefühl, wurde aber durch seine Baukastenstrecken schnell langweilig. Abzuraten ist von Silkolene Honda Motocross GP; ein übles Fahrgefühl läßt keine Freude aufkommen.



→ lich ein Sprung über den direkt nach der Kurve befindlichen Sandhügel. Sie fliegen dann, ohne noch etwas dagegen unternehmen zu können, eine kleine Ewigkeit lang



»Hallo, Bagger. Schön, wie Du hier die Gegend individualisiert.«

ins Gewühle neben der Strecke und müssen mühsam wieder zurückfinden. Die Programmierer haben das bemerkt und eine automatische Rückkehrfunktion eingebaut, die einen nach fünf Sekunden wieder zurückteleportiert. Dennoch ist es ein frustrierender Effekt, der nur mit viel Übung vom Fahrer unterbunden wird und das Spiel für Einsteiger ungeeignet macht.

Freude am Fliegen

Im Freestylewettbewerb geht es um nichts anderes als lange Flüge und die angesprochenen Stunts. Innerhalb eines Zeitlimits können Sie sechzehn dieser Kapriolen einbringen. Wer es am tollsten treibt, erhält die meisten Punkte, einfach ist es nicht.

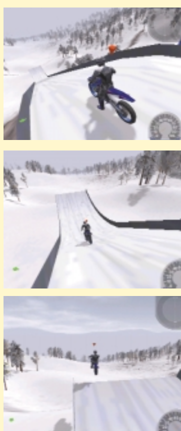
Eine gute Idee ist noch der Meisterschaftsmodus. In diesem werden die jeweiligen Wettbewerbe miteinander verknüpft, Sie starten mit einer kleinen Maschine und wenig Geld, verdienen sich Rennprämien und locken Sponsoren an. Aber wieder gilt: »Es ist noch kein Meister aufs Motorrad gefallen.« Ohne gründliche Übung in den Standardwettbewerben ist nichts zu gewinnen. Wer aber mit den erwähnten Eigenheiten leben kann und sich voll ins Spiel reinkniet , dürfte von diesem Modus entzückt sein. Wochenlange Herausforderung garantieren zudem die Duelle der Microsoftzone gegen menschliche Gegner. **(uh)**





Was wie die Tat eines Lebensmüden aus, gehört zum Alltag; es gibt keine Wand, die Sie nicht hinaufkommen.

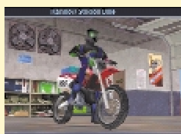
Banzai!



Eine Skisprungschanze. Vollgas und Martin Schmidt nachgeahmt.



Nur in der MS-Zone (www.zone.com) kann man sich ein einstelliges Nummernschild verdienen.



Sie können aus fünf Herstellern und Hubraumklassen wählen.

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Ich kann mich noch gut an die Verwunderung erinnern, als wir dem ersten Teil eine höhere Wertung verweigerten. Auch jetzt wird sicher gelinde Empörung aufkommen, wo doch die Grafik so nett, die Flüge so weit und das Spiel so vielfältig ist. Aber vermutlich wird es Teil 2 genauso ergehen wie Teil 1, der nach kurzem Begeisterung wieder in der Versenkung verschwand und auch auf LAN-Parties kaum noch gespielt wird.

Aufgrund der angesprochenen Mankos kommt bei manchem Spielertyp schnell Langeweile oder Frustgefühl auf. Da kann noch so sehr am Beiwerk geschmückt werden. Vielleicht eignen sich Motocrossrennen einfach nicht für Computerspiel-Umsetzungen. Oder man müßte noch einmal am Fahrverhalten arbeiten. In diesem Fall wäre weniger Tempo (weniger Flugangst) gleich mehr Spaß.

PRO & CONTRA

- ⊕ Tolle Grafik
- ⊕ Viele Spielmodi
- ⊖ Verhältnis von Flug- und Fahrzeit
- ⊖ Diffizile Steuerung

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	80
Sound	70
Einstieg	60
Komplexität	70
Steuerung	70
Multiplayer	70
SPIELSPASS	**78**

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Roland Garros 2000

■ **Hersteller:** Carapace/Cryo Interactive ■ **Testversion:** Beta vom Mai 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.cryo-interactive.de**

Keine Zeit zum Ausruhen: Die Damen und Herren in Weiß greifen nach nur kurzem Timeout wieder zum Tennisschläger.



Die Herren bereiten sich mit Aufwärm-Übungen auf das Spiel vor.



Spiel, Satz und Sieg: Gegen die großen Stars sicherlich kein Kinderspiel. (alle Bilder Direct3D 800x600)

Was unterscheidet Sportspiele von anderen Programmen? Ihre extrem kurze Entwicklungszeit. Benötigt EA Sports für die Fortsetzungen seiner Fußball- oder Hockey-Spiele immerhin ein ganzes Jahr, so schicken die Macher der Tennis-Simulation »Roland Garros« den Nachfolger schon nach sechs Monaten ans CD-Presswerk.

Vor der virtuellen Sportstar-Karriere suchen Sie sich zunächst ein passendes digitales Ego aus. Anfangs haben Sie die Wahl zwischen je vier Damen und Herren. Diese sind nochmals in einem leicht veränderten Outfit vorzufinden, so dass sich die Auswahl auf insgesamt 16 Personen maximiert. Jede Figur besitzt unterschiedliche Stärken und Schwächen. Die einen protzen mit guten Aufschlag-Fähigkeiten, ermüden aber ziemlich schnell, andere wiederum spielen Schmetterbälle wie die Weltmeister, sind aber auf dem Tennisplatz nicht unbedingt die Schnellsten.

Die Steuerung blieb unverändert zum Vorgänger: Sie halten die entsprechende Taste gedrückt und müssen in wenigen Sekunden den Bildschirmcursor an die richtige Stelle lenken. Schaffen Sie dies rechtzeitig, hämmert Ihr Spieler den Ball in die gewünschte Richtung. Grafisch gibt es leichte Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger: Bei den Kameraschwenks und den Zwischensequenzen in Echtzeit entführen die Nachahmer von Boris und Steffi Sie zwar nicht in den siebten Tennishimmel, das Programm simuliert aber zumindest etwas Wimbledon-Atmosphäre. Und für die eingefleischten Tennis-Liebhaber gibt es noch eine kleine Enzyklopädie mit Infos über die echten Sport-Idole. **(dk)**

FAKTEN

- Schnell nachgeschobene Fortsetzung von »Roland Garros French Open Paris ’99«
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Einzel- und Doppelspiel
- Turnier-Modus
- Plätze mit verschiedenen Bodenbelägen (Rasen, Asche, Beton ...)

Standpunkt

DAMIAN KNAUS

Das gleiche Spiel wie damals. Klar, eine Tennis-Simulation lässt nicht viel Freiheit für großartige Änderungen. Und selbst bei den grafisch aufgeblasenen EA-Sports-Titeln erkennt man von Jahr zu Jahr immer geringere Unterschiede. Dieses Phänomen – mittlerweile auch als »Sportspiel-Syndrom« bekannt – trifft auch für Roland Garros 2000 zu. Wenigstens wurde die aktuelle Version grafisch etwas aufgepeppt. Trotzdem bietet das Renn-zum-Ball-und-drücke-aufs-Gamepad-Schema auf Dauer etwas wenig Abwechslung. Ein Match oder ein Doppel mit mehreren Spielern macht dennoch viel Spaß und lässt den inzwischen verblassten Tennisboom ein wenig aufleben.

PRO & CONTRA

- (+) Schnell zugänglich
- (+) Mehrspieler-Modus äußerst spaßig
- (−) Hölzerne Spielfiguren

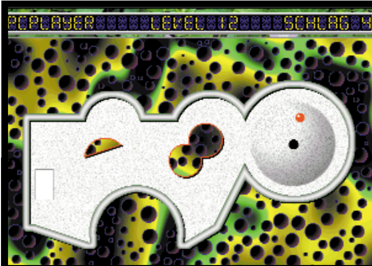
PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	50
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	70
Multiplayer	70
SPIELSPASS	68

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

Minigolf 3

■ **Hersteller:** 2000 United Soft Media Verlag/Systhema ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 (an einem PC, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/120, 32 MByte RAM ■ **www.systhema.de**



Das Loch liegt auf einer Anhöhe – Spannung pur!

Eine gut gemachte Minigolf-Simulation kann mit 3D-Optik, einfallsreichen Bahnen und flotter Musik für Spielspaß sorgen.

Aber all das suchen Sie bei »Minigolf 3« vergebens, Sie erhalten nur biedere Hausmannskost: Die 36 simpel gestrickten Bahnen werden aus der Vogelperspektive präsentiert, bei den eingestreuten Hindernissen gehören »Sandbunker« noch zu den interessantesten. Länge und Richtung des Schlages legen Sie mit der Maus fest. Benötigen Sie mehr als sechs Schläge, ertönt höhnisches Gelächter, bei einem »hole-in-one« aber immerhin bewunderndes Gejohle.

Weitere Kurse können Sie aus dem Netz ziehen; spielbar ist davon aber nur ein Drittel, den Rest müssen Sie per Bestellung freischalten. **(st)**



Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Total Annihilation
Kingdoms: The Iron Plague

■ **Hersteller:** Cavedog/GT Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 3.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.cavedog.com**

Trotz enttäuschender Verkaufszahlen erschien in den USA jetzt eine Zusatz-CD zu »TA: Kingdoms«.

Noch ist unklar, ob und wann diese Erweiterung in Deutschland erhältlich sein wird, aber Importhändler sollten die CD auf Anfrage herausrücken.

Neben 25 neuen Karten bietet »The Iron Plague« eine neue Kampagne, bei der sich eine fünfte Rasse ins Kriegsgeschehen einmischt. Zeitlich ist der Titel nach dem großen Krieg angesiedelt, doch bedrohen jetzt die Bewohner von Creon den frisch geschlossenen Frieden. Diese Jungs aus nördlichen Landen setzen in ihrer Kriegskunst ganz auf Metall – selbst die Flotte ist rostanfällig. Alles in allem kommen 25 neue



Auf hoher See lauern Metallschiffe. (Direct3D)

Meuchelmaschinen zusammen. Die neuen Missionen sind nicht sehr einfallsreich gestaltet, dürften aber Fans erfreuen. **(tw)**



Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Player Manager 2000

■ **Hersteller:** Anco/3DO ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.anco.co.uk**

Wie viele mäßige Fußballmanager brauchen Spieler? Noch einen mehr, meint Anco.

FAKTEN

- 4 Nationen mit insgesamt 13 Ligen
- Management beschränkt sich auf Spieler(ver)käufe
- Individuelle Aufgaben für jeden Spieler
- 3 Varianten der Match-Darstellung (Text, Scanner, Grafik)
- Keine deutschen Originalnamen

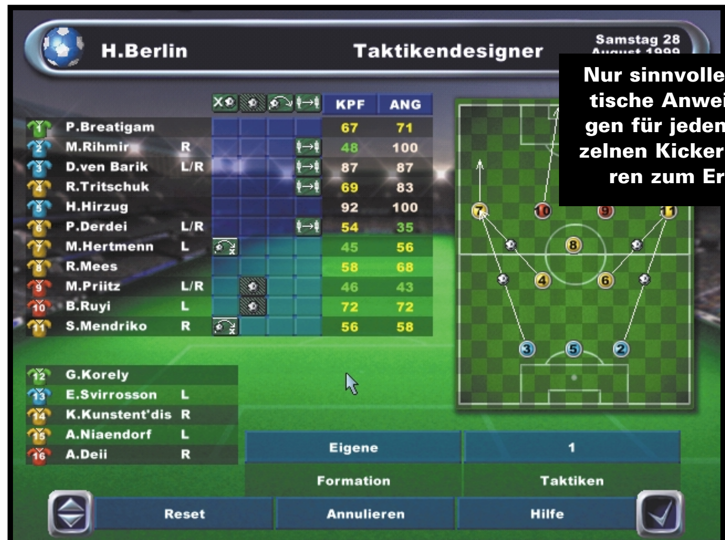
Eine der brillantesten Fußballsimulationen aller Zeiten stammt von Anco und hört auf den Namen »Kick Off«. Seitdem hat sich aber mehr getan, als die altbackene Präsentation des »Player Manager 2000« zugeben will.

Sie wählen zuerst eine Mannschaft aus den gängigen Ligen der vier unterstützten Nationen aus. Laut Hersteller spielt man in England schneller, in Italien technisch besser, in Schottland körperlich robuster und bei uns Deutschen liegt die Wahrheit irgendwo in der Mitte (außerdem fehlen bei uns wieder die Originalnamen).

Das Hauptmenü wartet mit sechs ordentlich angeordneten Buttons auf, von denen fünf kaum etwas ausrichten. Nur der Klick auf die Schaltfläche »Kader« eröffnet eine Fülle an weiteren Untermenüs. Schlauberger entdecken aber schnell die einblendbare Leiste, mit der das Rumgesuche nach den Taktik- und Training-Menüs ein Ende hat.

Anco hat Ihnen die Bedienung nicht leicht gemacht: Ein Beispiel: die Besetzung des Innenverteidigers. Jede der 18 sichtbaren Eigenschaften kann eine Priorität zwischen 0 und 100 Prozent erhalten. Haben Sie alle Balken mit Zahlen gefüttert, sortiert der Rechner die Kicker entsprechend – die Reihenfolge sollten Sie sich aber auf einen Zettel aufschreiben. Nicht nur die Aufstellung, auch die Taktik ist wichtig. Wie schon beim »Bundesliga Manager Professional« ist hier das Spielfeld schachbrettartig aufgeteilt. Jeder Feldspieler kann beliebig platziert werden, zudem können Sie ihm Pass- und Laufwege vorgeben, ob er früh Flanken spielen soll, besser postierte Mitspieler sucht und so fort.

Das Spielgeschehen betrachten Sie dann entweder im Text-, im pfeilschnellen Scanner- oder im Grafik-Modus. Letzterer ist zum einen recht langsam, zum anderen wenig spektakulär – aber völlig ausreichend, um Ihre vorgegebenen Anweisung zu begutachten. **(Alex Brante/mash)**



Nur sinnvolle taktische Anweisungen für jeden einzelnen Kicker führen zum Erfolg.



Das Spielgeschehen wird ordentlich, aber im Schneckentempo präsentiert.

Standpunkt

ALEX BRANTE

Die Liste von mäßigen englischen Managern wird mit Player Manager 2000 noch um einen Titel reicher. Zu Gute halten muss ich dem Spiel, dass die eingestellten individuellen Anweisungen auf dem Platz wirklich befolgt werden und somit über Sieg oder Niederlage entscheiden. Das Problem liegt ganz woanders: Gerade das Vornehmen der Einstellungen erweist sich als unnötig schwierige Aufgabe. Überhaupt habe ich mich schon zur Genüge über die Menü-Führung mancher Produkte aus dem Inselreich aufgeregt, der Player Manager setzt aber noch einen drauf. Wer es schafft, solch simple Vorgänge so kompliziert zu gestalten, der hat eine Stelle als Co-Trainer von Erich Ribbeck verdient.

PRO & CONTRA

- ⊕ Individuelle Anweisung zeigen enorme Wirkung
- ⊖ Spartanische Aufmachung
- ⊖ Grauenvolle Bedienung

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	50
Sound	30
Einstieg	50
Komplexität	60
Steuerung	40
Multiplayer	–

SPIELSPASS 48

Online-Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

Die Völker Online-Edition

Pimmons, Amazonen und Sajki stehen als Völker zur Wahl.

■ **Hersteller:** Neo/Burger King ■ **Testversion:** Beta vom Mai 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 3 (Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte ■ **www.jowood.com**

Nun sind auch »Die Völker« auf dem Online-Trip: Der Solo-Modus wurde entfernt und das ganze Spiel gerafft.



Die reptilienähnlichen Pimmons greifen eine Amazonen-Stadt an. (alle Bilder Direct3D, 800x600)

FAKTEN

- Reines Internet-Spiel
- 3 Völker
- Straffung des Spielablaufs
- Keine Forschung mehr
- Niedriger Preis

Unter all den Siedler-Klons zählte das vor einem Jahr erschienene »Die Völker« (siehe PC Player 7/99) fraglos zur Spitze. Nur der missglückte Mehrspieler-Modus passte nicht ganz in das positive Gesamtbild. Das soll sich jetzt ändern.

Die über Filialen der Fast-Food-Kette Burger King vertriebene »Die Völker Online-Edition« konzentriert sich ganz auf diesen, beim ursprünglichen Spiel vernachlässigten Aspekt. Zwar konnte man beim Original per Internet, Netzwerk und Modem gegen menschliche Gegner antreten, doch fühlten sich viele Spieler von der Flut an Möglichkeiten schier erschlagen. Zahllose Stunden dauerte eine solche Partie, wobei im ungünstigsten Fall einige Teilnehmer Schwächen des komplexen Programms ausnutzten, um die Partien unnötig zu verlängern und sich fast unbezwingbar verschanzten. Daher beschlossen die Entwickler die Mehrspieler-Funktion grundlegend zu überarbeiten.

Online an die Macht

Gleichzeitig ergab es sich, dass Burger King für sein neu ins Leben gerufene Label nach würdigen Titeln fahndete. Irgendwo im Zeit-Raum-Kontinuum trafen diese beiden Seiten aufeinander und die Burger-King-Online-Edition ward geboren. Anstatt den verbesserten Multiplayer-Modus als Patch ins Internet zu stellen, kann man nun mit einem eigenständigen Internet-Spiel aufwarten. Die drei Kampagnen und sämtliche Einzelspieler-Missionen wurden gründlich entfernt, dafür sollen Sie sich über das Internet. Handel und Diplomatie sind ebenso aus dem Repertoire verschwunden wie die Forschung – eine Konzentration aufs Wesentliche also. Die Anzahl der Einheiten wurde begrenzt, ebenso die Rohstoffe; wer sich da auf völlige Verteidigung beschränkt, hat keine Chance mehr. Insgesamt wurde der Spielablauf beschleunigt – im Schnitt sollte eine Partie höchstens zwei Stunden dauern. Immerhin dürfte die Völker-Online-Edition durch den Verkaufspreis von nur 15 Mark zu den günstigsten Internetspielen gehören. In die Röhre schauen nur alle Zufallskäufer ohne Online-Zugang. **(tw)**

Standpunkt

THOMAS WERNER

Ein wenig ratlos lässt mich dieses Produkt zurück. In erster Linie sind die Völker ein Solo-Spiel, doch diese Möglichkeit fehlt hier völlig. Die neue Internet-Variante ist zwar gestraffter und durchdachter als der Mehrspieler-Modus des Originals, aber da die Karten sich nicht sehr voneinander unterscheiden, fehlt auf Dauer die Abwechslung. Noch mehr verwirrt die Kooperation mit Burger King. Klar, das drückt den Preis, aber hat der durchschnittliche Burger-King-Kunde wirklich einen Online-Anschluss zu Hause und wichtiger noch: Erkennt er, dass er gerade ein reines Mehrspieler-Programm erwirbt? Ist diese Hürde genommen, so hat man durchaus seinen Spaß mit den drei Völkern.

PRO & CONTRA

- ⊕ Kürzere Online-Partien
- ⊕ Niedriger Preis
- ⊖ Kein Solospieler-Modus
- ⊖ Auf Dauer wenig Abwechslung

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	40
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	70
Multiplayer	70

SPIELSPASS 71

Flipper für Einsteiger und Fortgeschrittene

Fox Sci-Fi Pinball

■ **Hersteller:** Gigawatt Studios/Fox Interactive ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 4 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM ■ **www.foxinteractive.com**



Vampirjagd mit Buffy: Nur die Hälfte des Bildschirms wird als Spielfläche genutzt.

Buffy aus »Im Banne der Dämonen«, James Camerons »Aliens«, der »Predator« und die »Fliege« als Flipper-Umsetzung – kann da noch was schief gehen?

Doch, es kann. Dann nämlich, wenn die Tische lieblos zusammengeschustert wurden und die Kugel (die übrigens weder berechnet wird, noch Spiegelungen hat) selbst auf einem schnellen Rechner dann und wann hakt. Davon abgesehen, dass nur die linke Seite des Bildschirms als Spielfeld benutzt werden kann, fallen teils die Bumper zu schwach aus, Zielfelder sind kunterbunt verteilt, genauso wie Bonushöhlen.

Bei guten Flippern hat man zumindest noch verschiedene Tischansichten und ein Gefühl für den Ball, was bei »Fox Sci-Fi Pinball« überhaupt nicht aufkommt. Vielmehr handelt es sich hier um ein Actionspiel: Hauptsache, Sie drücken auf den richtigen Knopf, wenn die Kugel kommt. Dafür gibt es aber ein paar schöne Soundsamples, wie etwa eins von Private Hudson aus Aliens beim Spielende: »That's it, man, game over man, it's game over!« **(mash)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 37



Auch Aliens wollen hier gehetzt werden.

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Wenn die Lizenzen mit den netten Zitaten aus den Filmen und Fernsehserien nicht wären, gäbe es wohl keinen Grund, diesen Flipper zu spielen. Die Ballphysik wird durch vereinzeltes Innehalten der Kugel gestört, was sich sehr irritierend auf das Spiel auswirkt. Und auch das Tisch-Layout überzeugt nicht: Beim Aliens-Feld etwa befindet sich der dritte Flipper auf der rechten Seite, obwohl das Geschehen hauptsächlich links abläuft. Hinzu kommt, dass nur die linke Hälfte des Monitors genutzt wird, die rechte Seite nimmt das Display mit den Unterspielchen und die Punktanzeige in Beschlag. Keine Konkurrenz also für die Pro-Pinball-Serie oder das jüngst erschienene Slam-tilt: Resurrection.

PRO & CONTRA
- Schöne Lizenzen
- Mäßige Ballphysik
- Schlechtes Tisch-Layout

Rennspiel für Einsteiger

Urlaubsraser

■ **Hersteller:** Davilex/Koch Media ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM, ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte ■ **www.davilex.com**



el Platz vorm Königshaus von Mona-. (alle Bilder Direct3D, 640x480)

Die Welt ist böse: Sie gewinnen in der TV-Show »Nette Nachbarn« einen freien Wohnwagen-Stellplatz an der Côte d'Azur – und sollen ihn mit den vier anderen Siegern teilen. Eine Frechheit sondergleichen.

Da gibt's nur eins: Sie fahren mit Sack und Pack von Aachen nach Monaco, und wer als Erster die sechs Etappen absolviert hat, baut dort sein Urlaubsmobil auf. Aber auch in den einzelnen Abschnitten sollen Sie bestimmte Platzierungen erreichen.

Fünf Fahrzeuge wie ein Jeep mit Jetski-Anhänger oder ein Wohnmobil stehen zur Wahl; haben Sie mit allen die Reise hinter sich gebracht, dürfen Sie im Schnellstart-Modus im Ferrari antreten. Unterwegs sammeln Sie Power-ups auf, mit denen Sie schneller werden, die anderen einfrieren oder den Schaden an Ihrem Gefährt wieder reparieren. Zwischen den Rennen geben Sie eingesammelte Punkte für bessere Motoren, Reifen und Getriebe aus, weitere Ausrüstung erdrehen Sie sich zudem am Glücksrad. **(mash)**



Das kommt davon, wenn man in den engen Gassen von Marseille 150 fährt!

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 60

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Niemand hätte von diesem Titel wohl die neue Actionrennspiel-Referenz erwartet. Und wissen Sie was? Es stimmt auch. Nur sechs Kurse warten auf Sie, die dafür aber recht abwechslungsreich und detailliert sind; oft stehen mehrere Möglichkeiten zur Wahl oder Sie können wie auf dem Marsplatz in Paris links oder rechts fahren. Es gibt zwar viele Objekte, aber die Grafik sieht (wie aus dem Autobahnraser 2 gewohnt) recht grob aus, sowohl was Texturen wie die Polygonzahl angeht. Leider fällt der Schwierigkeitsgrad zu gering aus. Dennoch: Urlaubsraser ist ein kurzweiliges Vergnügen.

PRO & CONTRA
- Lustige Urlaubsfahrt
- Wenig Strecken
- Grafisch grob

Actionspiel für Fortgeschrittene

Army Men: World War

■ **Hersteller:** 3DO ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 4 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 64 MByte RAM ■ **www.3do.com**



Mit Spielzeugpanzern gewinnen Sie den Weltkrieg.

Weltkrieg meets Plastik – grüne und braune Spielzeugsöldner kämpfen sich durch 15 Missionen, die im Stil des Zweiten Weltkriegs gehalten sind.

Dies ist nicht grundsätzlich neu, schon beim ersten Teil konnte man real wirkende Einsätze absolvieren. Innovationen sucht man bei diesem Produkt auch ansonsten vergeblich – die Befehle, die Einheiten, selbst das Missions-Design ist wie gehabt. Da helfen auch die 15 Mehrspieler-Karten und die drei Schwierigkeitsstufen nicht. Wie gewohnt kommandieren Sie kleine Verbände aus Plastiksoldaten, sammeln Extras auf, zerbröseln den Gegner und dürfen irgendwann Jeeps, Boote, Lastkraftwagen und Panzer einsetzen. Einige der herumliegenden Kisten enthalten zusätzliche Waffen, andere ermöglichen den Abruf von Luftunterstützung, Aufklärern oder Fallschirmspringern. Die Schlachten selbst sind nicht die Spur historisch und im Vergleich mit Taktik-Hits wie »Commandos« wirkt Army Men wie ein schlechter Scherz. Strategische Herausforderungen dürfen Sie nicht erwarten, wichtiger sind rasche Reaktionen auf Feindbeschuss. **(tw)**

PC PLAYER WERTUNG
SPIELSPASS 49

Standpunkt

THOMAS WERNER

Während das gleichzeitig getestete Army Men: Air Tactics (Seite 116) wenigstens noch recht hübsche Hintergrundgrafiken besitzt, wirken die historisch angehauchten Szenarien dieses Weltkriegs-Ablegers praktisch nur steril. Angesichts öder Landschaften kommt keine Atmosphäre auf, den Vorspann hat man so ähnlich schon bei einem der Vorgänger gesehen und die ewig gleichen Fahrzeuge wie Befehle können sich Kenner der Serie schenken. Immerhin dürfte die Entwicklung dieses Aufgusses fast nichts gekostet haben, da lacht wenigstens das Herz des Managements.

PRO & CONTRA

- **Weltkriegs-Szenarien** (pro)
- **Erneuter öder Aufguss** (contra)

Was soll ich spielen?

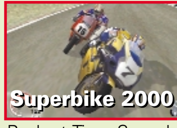
Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action


SWAT 3

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Half-Life: Opp. Force	88	1/2000
Battlezone 2	88	12/99
SWAT 3	83	2/2000
Budget-Tipp: Battlezone (30 Mark)	86	4/98

Rennspiele


Superbike 2000

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Superbike 2000	89	4/2000
Driver	86	11/99
Need for Speed 5	86	5/2000
Budget-Tipp: Speed Busters (25 Mark)	82	2/99

Sport (Action)


FIFA 2000

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
FIFA 2000	90	12/99
NHL 2000	90	11/99
NBA 2000	89	1/2000
Budget-Tipp: NHL Hockey 99 (40 Mark)	89	11/98

Strategie (Runden)


Panzer General 4

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Jagged Alliance 2	87	6/99
Panzer General 4	86	11/99
Heroes of M&M 3	85	6/99
Budget-Tipp: Panzer General 3D (10 Mark)	80	12/97

Action-Adventures


Messiah

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
System Shock 2	92	10/99
Dark Project 2	87	5/2000
Messiah	86	2/2000
Budget-Tipp: Dark Project (45 Mark)	86	2/99

Adventures & Rollenspiele


Planescape

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Planescape: Torment	89	2/2000
Ultima 9 (deutsch)	83	5/2000
The Longest Journey	82	4/2000
Budget-Tipp: Baldur's Gate – Die Saga (50 Mark)		2/99

Simulationen


Gunship!

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Gunship!	87	5/2000
Falcon 4.0	87	2/99
Mech Warrior 3	86	7/99
Budget-Tipp: European Air War (30 Mark)	84	12/98

Strategie (Echtzeit)


Earth 2150

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Age of Empires 2	88	11/99
Earth 2150	87	12/99
Star Trek: Armada	82	5/2000
Budget-Tipp: Starcraft (45 Mark)	84	6/98

Wirtschaft & Aufbau


Call to Power

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Civilization Call to Power	88	5/99
Pharao	87	12/99
Die Siedler 3	85	1/99
Budget-Tipp: Caesar 3 (45 Mark)	83	12/98

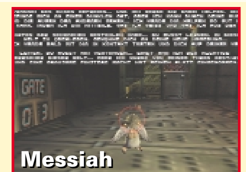
Topp oder Flop

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel.

Spiel	Punkte	Seite	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Damian Knaus	Joe Nettelbeck	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner
Everquest: Ruins of Kunark	86	102	→	↑	↑	→	↑	→	–	→	→
MDK 2	85	138	↑	↑	→	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Tachyon - The Fringe	85	118	↑	↑	–	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Ultima Online: Renaissance	85	116	→	→	→	→	↑	→	–	↓	→
Euro 2000	84	114	→	↑	→	↑	–	↓	↑	↑	→
Starlancer (deutsch)	82	128	↑	↑	→	↑	↑	↑	↑	↑	→
SimCity 3000 Deutschland	80	112	↑	↑	↓	↑	↑	↑	–	↑	↑
Motocross Madness 2	78	144	→	↑	↑	→	↑	↑	↑	→	→
Daikatana	76	104	↓	→	→	↑	–	→	↑	→	↑
Soulbringer	75	124	↓	↑	↑	↑	↑	→	–	↑	↑
Völker Online, Die	71	152	↓	↑	→	↑	↑	↓	–	↑	→
Arcatera: Die dunkle Bruderschaft	70	98	→	→	→	→	→	↓	→	↓	↓
Total Annihilation Kingdoms: Iron Plague	69	149	→	→	↓	–	↑	→	–	→	→
F1 World Grand Prix 99	68	136	↓	↓	↓	↓	→	→	→	→	↓
Super 1 Karting Simulation	65	134	–	→	→	→	–	→	→	→	↓
Flying Heroes	61	122	–	↓	–	→	→	→	→	↓	↓
Martian Gothic: Unification	60	110	↓	→	–	↓	→	↓	→	↓	↓
Suzuki Alstare Extreme Racing	60	130	→	→	↓	–	–	→	→	↓	↓
Urlaubsraser	60	154	↓	↓	→	↓	→	↓	→	↓	→
Army Men: Air Tactics	56	116	→	↓	↓	–	→	→	→	↓	↓
Fly 2K	55	128	→	↓	↓	↓	→	→	→	↓	→
Roland Garross 2000	53		↓	→	→	→	→	↓	–	→	↓
Army Men: World War	49	155	→	↓	↓	–	→	→	→	↓	↓
Player Manager 2000	48	150	↓	→	–	↓	→	↓	–	↓	↓
Forgotten, The: It Begins	44	135	–	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Ultimate Hunt Challenge	43	135	↓	↓	↓	↓	↓	↓	–	↓	↓
Lightbringer	42	135	→	→	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Fox Sci-Fi Pinball	37	154	→	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Demon Spawn Akuma	32	143	–	↓	↓	↓	↓	↓	–	↓	–
Catz 4	22	123	↓	↓	↑	↓	↑	↓	↓	↓	↓
Dogz 4	22	123	↓	↓	↑	↓	→	↓	↓	↓	↓
Minigolf 3	15	149	↓	↓	↓	↓	↓	↓	–	↓	↓
Deutschland Europameister 2000	14	137	–	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Legend of Lotus, The	9	135	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben

Spielename	Genre	Punkte	Ausgabe
Superbike 2000	Rennspiel	89	4/2000
Battlezone 2 (deutsch)	Strategie-Action	88	4/2000
Dark Project 2: The Metal Age	Action-Adventure	87	5/2000
Earth 2150 2.0	Strategie	87	6/2000
Gunship!	Flugsimulation	87	5/2000
Messiah (deutsch)	Action-Adventure	86	6/2000
Need for Speed Porsche	Rennspiel	86	5/2000
Need for Speed Porsche (deutsch)	Rennspiel	86	6/2000
Civilization: Call to Power (DVD)	Wirtschaftssimulation	85	5/2000
Siedler 3 Gold	Wirtschaftssimulation	85	5/2000
C&C 3: Feuersturm	Strategie	84	5/2000
Allegiance	SF-Simulation	83	6/2000
Starlancer	SF-Simulation	83	6/2000
Ultima 9 (deutsch)	Rollenspiel	83	5/2000
Heroes of Might & Magic 3: The Shadow of Death	Strategie	82	6/2000
Longest Journey, The	Adventure	82	4/2000
Metal Fatigue	Strategie	82	4/2000
Nox (deutsch)	Action-Rollenspiel	82	4/2000
Star Trek: Armada	Strategie	82	5/2000
Warcraft battle.net	Strategie	82	4/2000
Star Wars: Force Commander	Strategie	81	5/2000
You don't know Jack 3	Denkspiel	81	6/2000
Soldier of Fortune	Action	80	5/2000


Messiah


Starlancer


Allegiance



Sparschwein

Auch in diesem Monat durchstöberten wir die Veröffentlichungslisten nach interessanten Budget-Titeln. Eins vorweg: Diesmal kommen wirklich Freunde jedes Genres voll auf Ihre Kosten.

Indiana Jones und der Turm von Babel



Indy peitscht voller Schwung böse Kommunisten aus.

Nach seinen beiden hervorragenden 2D-Abenteuern streift Indiana Jones hier in Action-Adventure-Manier durch eisige Winterlandschaften und abenteuerliche Höhlen. Indys jüngster Abenteuer-Trip spielt kurz nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs. Die schlechten Jungs sind demzufolge nicht mehr die Nazis, sondern die Kommunisten. Zur Geschichte: Auf einer Expedition trifft der Archäologe seine alte Flamme Sophia Hapgood wieder. Sie erzählt ihm, dass ein russischer Wissenschaftler namens Dr. Genadi Volodnikov auf der Suche nach dem legendären »Turm von Babel« ist. Mit dessen Hilfe sollen Reisen durch Zeit und Raum möglich sein. Die spannende Geschichte und die gute Lokalisation – Indy bekam seine deutsche Film-Synchronstimme verpasst – fesseln stundenlang an den PC.

Genre: Action-Adventure
Hersteller: LucasArts/THQ
Preis: Circa 50 Mark
Getestet in PC Player 1/2000
Damalige Wertung: 85

PC PLAYER BUDGET WERTUNG SPIELSPASS 85

Quest for Glory 5: Drachenfeuer



Die Festung verbirgt nützliche Dinge und schöne Frauen.

Armeen des Bösen bedrohen die Insel Marete. Ein Drache, dessen Macht von sieben magischen Säulen gebannt wurde, erwachte - wahrscheinlich auf Grund der maroden Bauweise der Pfeiler – wieder zum Leben. Die Situation ist so übel, dass die verzweifelten Bewohner den Retter ihres Tropenparadieses umgehend zum König krönen wollen. Keine üble Belohnung, denken auch Sie sich. Also lösen Sie in dem Adventure als Dieb, Kämpfer, Zauberer oder Paladin Rätselnüsse der unterschiedlichsten Sorte. Sie treiben beispielsweise Handel mit anderen Personen und rüsten Ihre Spielfigur mit neuen Gegenständen auf. Die deutsche Version behält übrigens ihre englische Sprachausgabe und untertitelt lediglich die Dialoge der Figuren in deutsch.

Genre: Adventure
Hersteller: Havas Interactive
Preis: Circa 40 Mark
Getestet in PC Player 11/99
Damalige Wertung: 78

PC PLAYER BUDGET WERTUNG SPIELSPASS 75

Homeworld





Das Mutterschiff ist in Homeworld das Ziel der feindlichen Angriffe.

Echtzeit-Strategie in 3D? Das ist doch nichts wirklich Neues. Nicht ganz richtig. Zwar ließen sich in einigen Titeln die Ansichten drehen, beim Expandieren oder während taktischer Kämpfe waren Sie aber auf die vier Himmelsrichtungen beschränkt. Richtiges 3D ist eben nur im völlig freien Raum möglich. Und darum wählten die Entwickler für »Homeworld« den Weltraum. Auf der Suche nach dem Heimatplaneten beschützen Sie die riesigen Mutterschiffe Ihrer Flotte mit Hilfe wendiger Angriffsjäger. Da Angriffe nun auch direkt von oben und unten stattfinden, sind in Homeworld völlig andere Taktiken erforderlich, als in der sonst gängigen Einheitskost. Der Wermutstropfen: Die 16 Missionen sind ziemlich rasch abgehakt. Doch dafür halten Sie bei dieser innovativen Idee garantiert auch bis zum Ende durch. **(dk)**

Genre: Strategie
Hersteller: Relic/Havas interactive
Preis: Circa 40 Mark
Getestet in PC Player 11/1999
Damalige Wertung: 85

PC PLAYER BUDGET WERTUNG SPIELSPASS 85

Star Trek: Birth of the Federation



Hier erwartet Sie ein klassisches Weltraum-Eroberungsspiel. Fünf verschiedene Rassen, Forschungsbäume, Rohstoff-Managementund nicht zuletzt ein Zufallsgenerator garantieren anhaltenden Strategie-Spaß. Zwar ist der Spielablauf manchmal etwas langatmig und unübersichtlich geraten, doch die Star-Trek-Lizenz gleicht das wieder aus.

Genre: Strategie
Hersteller: Microprose/ak-tronic
Preis: Circa 20 Mark
Getestet in PC Player: 7/99
Damalige Wertung: 75

PC PLAYER BUDGET WERTUNG
SPIELSPASS 71

Amerzone



Das in »Myst«-Manier konzipierte Adventure »Amerzone« versetzt Sie an die verregneten Küste der Bretagne. Dort lösen Sie eine Reihe von Rätseln, um hinter ein düsteres Geheimnis zu kommen. Grafik und Hintergrundgeschichte sind ordentlich und verleihen dem Spiel eine dichte Atmosphäre. Die Rätsel jedoch sind zu leicht und zu spärlich gesät.

Genre: Adventure
Hersteller: Havas Interactive
Preis: Circa 40 Mark
Getestet in PC Player: 11/99
Damalige Wertung: 65

PC PLAYER BUDGET WERTUNG
SPIELSPASS 60

Pro Pilot 99



In der 99er-Ausgabe von Sierras Flugsimulator-Reihe stehen Ihnen fünf verschiedene Maschinen zur Verfügung. Mit denen dürfen Sie ganz Nordamerika und Westeuropa unsicher machen. Grafisch ist »Pro Pilot« allerdings nicht mehr up to date: Neue Features wie 3Dfx-Unterstützung und 3D-Wolken galten schon damals als wenig spektakulär.

Genre: Flug-Simulation
Hersteller: Havas Interactive
Preis: Circa 40 Mark
Getestet in PC Player: 3/99
Damalige Wertung: 69

PC PLAYER BUDGET WERTUNG
SPIELSPASS 58

Red Baron 3D



Es handelt sich um das per 3D-Kartenunterstützung grafisch nur leicht verjüngte »Red Baron 2«. Dank mehr als 40 Flug-Vehikeln, vier Kampagnen und einem Mehrspieler-Modus macht die Luftschlacht auch heute noch viel Spaß – und läuft sogar auf langsamsten Rechnern noch in der höchsten Detailstufe berauschend flüssig.

Genre: Flug-Simulation
Hersteller: Havas Interactive
Preis: Circa 40 Mark
Getestet in PC Player: 2/98
Damalige Wertung: 80

PC PLAYER BUDGET WERTUNG
SPIELSPASS 70

Rückkehr nach Krondor



Falls Sie derzeit verzweifelt auf Rollenspiel-Nachschub warten, empfehlen wir Ihnen »Rückkehr nach Krondor« sehr . Die ärgerlichen Detailfehler und oft etwas unglücklichen Kameraperspektiven werden von der komplexen Story, den plastischen Charakteren und dem intelligenten Kampfsystem mehr als wett gemacht.

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Havas Interactive
Preis: Circa 40 Mark
Getestet in PC Player: 2/99
Damalige Wertung: 81

PC PLAYER BUDGET WERTUNG
SPIELSPASS 77

Century of Warfare



Talonsoft hat mit dieser Compilation die gesamte »Operational Art of War«-Serie in ein einzelnes Programm gepackt. Damit bietet »Century of Warfare« mehr als 70 umfangreiche Szenarien, verteilt über das ganze 20. Jahrhundert. Vorsicht: Dies ist ein knallhartes und knochentrockenes Strategiespiel – nichts für Anfänger. **(Luc Martin/dk)**

Genre: Strategie
Hersteller: Talonsoft/Take 2 Int.
Preis: Circa 120 DM
Getestet in PC Player: –

PC PLAYER BUDGET WERTUNG
SPIELSPASS 63

Sparschwein-Liste

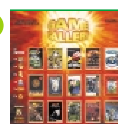
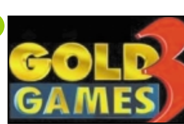
Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kauftip
Age of Empires	Strategie	12/97	Microsoft	86	50 Mark	↑
Airline Tycoon – First Class	Wirtschaftssimulation	10/98	Infogrames	60	30 Mark	↻
Amerzone	Adventure	11/99	Havas Interactive	60	40 Mark	↻
Anno 1602 Königs-Edition	Wirtschaftssimulation	5/98	Infogrames	82	65 Mark	↑
Baldur's Gate – Die Saga	Rollenspiel	2/99	Interplay	83	50 Mark	↑
Baphomets Fluch 2	Adventure	10/97	Virgin/ak tronic	79	25 Mark	↑
Colin McRae Rallye – Classic	Rennspiel	10/98	Codemasters	79	30 Mark	↑
Command & Conquer Megabox 1	Strategie	8/95	Westwood/Electronic Arts	68	30 Mark	↻
Command & Conquer Megabox 2	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	72	65 Mark	↻
Commandos – Director's Cut	Strategie	7/98	Pyro/Eidos Interactive	83	50 Mark	↑
Creatures 2	Strategie	10/98	Mindscape	65	40 Mark	↻
Dark Earth	Action-Adventure	11/97	Microprose/ak-tronic	75	20 Mark	↑
Dark Project Gold	Action-Adventure	2/99	Eidos Interactive	91	45 Mark	↑
Dark Reign	Strategie	11/97	Activision	85	20 Mark	↑
Dethkarz	Action	12/98	Melbourne House	80	30 Mark	↑
Diablo	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/ak tronic	86	20 Mark	↑
Diablo + Hellfire	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/Havas Interactive	85	40 Mark	↑
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Bullfrog/Electronic Arts	76	30 Mark	↑
Dynasty General Classic	Strategie	11/98	Mindscape	83	40 Mark	↑
European Air War	Flugsimulation	12/98	Microprose/Hasbro Interactive	84	50 Mark	↑
Fallout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	↑
Forsaken	Action	5/98	Acclaim	83	50 Mark	↑
Gorky 17	Rollenspiel	12/99	Metropolis/Topware Interactive	75	50 Mark	↑
Grim Fandango	Adventure	1/99	LucasArts/THQ	89	50 Mark	↑
Grand Prix 2	Rennspiel	9/96	Microprose/Hasbro Interactive	84	30 Mark	↻
Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	Sierra/Havas Interactive	84	45 Mark	↑
Half-Life-Generation Pack	Action-Adventure	12/98	Havas Interactive	92	80 Mark	↑
Heart of Darkness	Action	8/98	Infogrames	70	30 Mark	↻
Heretic 2	Action	1/99	Activision	82	25 Mark	↑
Homeworld	Strategie	11/99	Havas Interactive	85	40 Mark	↑
Incoming	Action	5/98	Rage/CDV	65	50 Mark	↻
Indianer Jones + der Turm von Babel	Action-Adventure	1/2000	LucasArts/THQ	85	50 Mark	↑
Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	Sir-Tech	87	40 Mark	↑
Jedi Knight & Mysteries of Sith	Action	4/98	LucasArts/THQ	84	45 Mark	↑
Kurt	Sport	3/99	Heart Line	81	35 Mark	↻
Links LS 1998	Sport	10/97	Access/Eidos Interactive	75	35 Mark	↻
Mech Commander	Strategie	8/98	Hasbro Interactive/ak-tronic	82	20 Mark	↑
Monkey Island 3 Classic	Adventure	1/98	LucasArts/THQ	83	45 Mark	↑
NBA Live '99	Sport	1/99	EA Sports/Electronic Arts	88	40 Mark	↑
NHL Hockey '99	Sport	11/98	EA Sports/Electronic Arts	89	40 Mark	↑
N.I.C.E 2	Rennspiel	12/98	Magic Bytes/ak-tronic	80	20 Mark	↑
Nitro Riders Classic	Action	5/98	Activision	83	25 Mark	↑
Oddworld: Abe's Exodus	Action	1/98	GT Interactive	80	40 Mark	↑
Oddworld: Abe's Oddysee	Action-Adventure	1/98	GT Interactive/Hemming	80	15 Mark	↑
Outcast	Action-Adventure	9/98	Infogrames	86	40 Mark	↑
Pizza Syndicate Classic	Wirtschaftssimulation	4/99	Software 2000	82	50 Mark	↻
Populous: The Beginning	Strategie	12/98	Bullfrog/Electronic Arts	80	30 Mark	↑
Powerslide – Replay	Rennspiel	1/99	GT Interactive	83	30 Mark	↑
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	Empire Interactive	71	45 Mark	↑
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Adventure	11/99	Havas Interactive	75	40 Mark	↑
Railroad Tycoon 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	12/98	Take 2 Interactive	81	50 Mark	↑
Red Baron (incl. Missions)	Flugsimulation	2/98	Sierra/Havas Interactive	70	25 Mark	↻
Red Baron 3D	Simulation	2/98	Havas Interactive	70	40 Mark	↑
Rouge Squadron	Action	2/99	LucasArts/THQ	72	50 Mark	↻
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	2/99	Havas Ineractive	77	40 Mark	↑
Seven Kingdoms	Strategie	12/97	Interactive Magic	75	25 Mark	↻
Shadows of the Empire	Action	11/97	LucasArts/THQ	78	30 Mark	↻
Siedler 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	6/96	Blue Byte/ak-tronic	75	20 Mark	↑
Siedler 3 und Amazonen	Wirtschaftssimulation	1/99	Blue Byte	85	85 Mark	↑
Silver	Action-Adventure	5/99	Infogrames	72	35 Mark	↻
Speed Busters	Action	2/99	Ubi Soft	84	25 Mark	↑
Starcraft – Softprice	Strategie	6/98	Blizzard/Havas Interactive	88	45 Mark	↑
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	7/99	Microprose/ak-fronic	75	20 Mark	↑
Tomb Raider 2	Action	12/97	Eidos/ak tronic	75	20 Mark	↑
Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	12/97	Eidos Interactive	75	45 Mark	↑
Total Annihilation	Strategie	11/97	GT Interactive	86	15 Mark	↑
Turok 2 Classic	Action	2/99	Acclaim	73	50 Mark	↻
Unreal	Action	8/98	GT Interactive/ak tronic	85	20 Mark	↑
Viper Racing	Rennspiel	2/99	Sierra/Havas Interactive	69	30 Mark	↻
Völker, Die	Strategie	7/99	Neo/JoWood	77	30 Mark	↑
Warcraft 2 Battlechest	Strategie	1/96	Blizzard/Havas Interactive	80	40 Mark	↑
Warhammer – Dark Omen	Strategie	4/98	Electronic Arts	76	30 Mark	↑
Wheel of Time	Action	1/2000	GT Interactive	81	40 Mark	↑
Wing Commander Prophecy Classic	Action	2/98	Electronic Arts	85	30 Mark	↑
X - Beyond the Frontier	Action	8/99	THQ	78	50 Mark	↑
X-Wing Alliance	Action	5/99	LucasArts/THQ	85	50 Mark	↑

Aktuelle Spielesammlungen

Titel		Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftipp
Adventure Hall of Fame	1	Die by the Sword, Fallout, Baphomets Fluch, Baphomets Fluch 2, Stonekeep	Interplay	50 Mark	
All you can play – Racing Pack	2	Test Drive Off-Road 2, N.I.C.E. 1, Grand Prix Rally, Pod mit Back to Hell, Evil Knievel, PC Rally Racing, Final Racing, Speedboat Attack, D.O.G., Speedrage3	Swing Entertainment	40 Mark	
Five Pack Vol. 1	3	Rally Championship, Carmageddon Civilisation, Earthworm Jim, F-16 Aggressor	Beau Jolly/ Virgin Interactive	70 Mark	
Five Pack Vol. 2	4	Screamer Rally, Nitro Riders, Ultimate Race Pro, Transport Tycoon, Pitfall	Beau Jolly/ Virgin Interactive	70 Mark	
Game Gallery Millennium Edition	5	Shadow Man, Re-Volt, Racing Simulation, Test Drive off Road 2, Seven Kindoms Ancient Adversaries, Siedler 2, Spearhead, Air Warrior 3, Gex 3D, Snow Wave Avalanche, Machines, Turok 2	Swing Entertainment	50 Mark	
Game Gallery Vol. 1	6	Anstoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer	Swing Entertainment	20 Mark	
Gold Games 3	7	Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!!	Topware	30 Mark	

1 
3 
4 
5 
6 
7 

Titel		Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftipp
Gold Games 4	8	3D Ultra Pinball, Caesar 2, Conflict Freespace: The Great War, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Topware	70 Mark	
GT Collect 1	9	Carmageddon (deutsch), Destruction Derby 2, Formula 1 '97, Grand Theft Auto, Rollcage, Wipeout 2097	GT Interactive	70 Mark	
Legenden der Antike	10	Caesar 3, Pharao	Sierra	130 Mark	
Might & Magic Sixpack	11	Might & Magic (Teil 1 bis 6) und diverse Making-of-Videos	Ubi-Soft	50 Mark	
Pepper Pack 3	12	Battlezone, Earthworm Jim, Heavy Gear, Stunt Driver, Pinball	Novitas	30 Mark	
Play the Games, Vol. 1	13	KKND 2, Bleifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Bleifuss Rally, FIFA 98, C&C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industriegigant, FIFA Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F-22 ADF, Seven Kingdoms	Infogrames/ Electronic Arts	65 Mark	
Play the Games, Vol. 2	14	C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/ Electronic Arts	70 Mark	
Tomb Raider Trilogy	15	Tomb Raider 1 bis 3	Eidos Interactive	70 Mark	
Tycoon Collection	16	Railroad Tycoon 2, Rollercoaster Tycoon, Transport Tycoon Deluxe	Microprose/Hasbro Interactive	80 Mark	
Ultima World Edition	17	Ultima 9 – Ascension/Ultima Online – The Second Age	Electronic Arts	80 Mark	

8 

11 
13 
14 

15 

17 



MDK


Kurt bei seiner Lieblingsbeschäftigung: dem Fallschirmspringen.

Bis heute gibt es wohl kaum ein schrägeres Actionspiel als Shinys erste für den PC entwickelte intelligente Ballerei – vielleicht vom Nachfolger mal abgesehen, den wir auf Seite 136 testen.

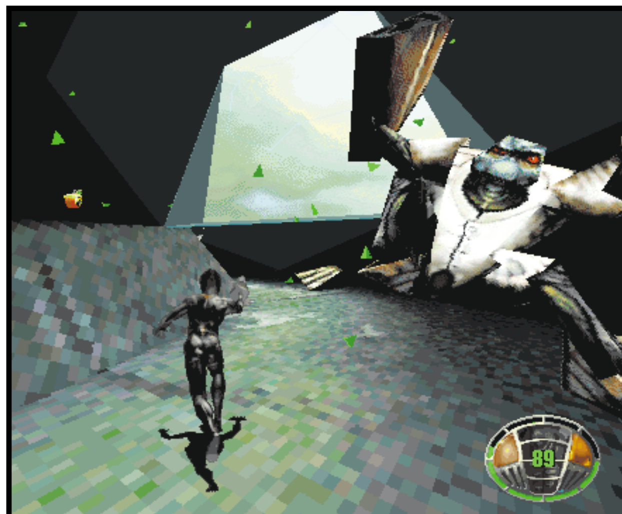
Beim Namen fängt es an: Was bedeutet MDK eigentlich? Hersteller Shiny behauptet auf seiner Webseite, dass die drei Buchstaben für die Hauptdarsteller Max (ein sechsbeiniger Hund), Dr. Hawkins (Max' Herrchen) und Kurt (Hawkins Zögling) stünden, räumt aber auch ein, dass sie für »Murder Death Kill« stehen könnten.

Wie dem auch sei, '97 brachte der bis dahin nur für Konsolentitel (»Earthworm Jim«) bekannte Entwickler Shiny Entertainment sein erstes PC-Spiel auf den Markt. Und trotz einer ganzen Armada von brillianten Einfällen lagen die Schachteln laut dem damaligen Publisher Acclaim wie das berüchtigte »Blei in den Regalen«. Es gab sogar eine Special Edition, in der dann für 10 Mark mehr ein dünnes Making-of-Heftchen lag.

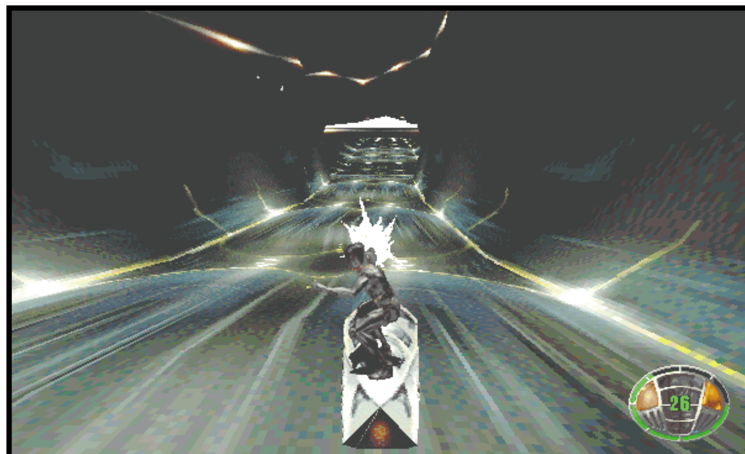

Später gab es einen 3Dfx-Patch; dadurch gewannen die abstrusen Gegner noch an optischer Qualität.

Die schlechte Akzeptanz war dennoch unverdient, denn der innovative Sniper-Modus und die schicke, flotte und abwechslungsreiche Grafik passten hervorragend zu dem sprühenden Ideenreichtum der Designer. Die entwickeln übrigens zurzeit »Giants« unter dem Namen Planet Moon Studios. Wo sonst gab es etwa Decoys für Kurt, eine Attrappe, auf der ein Ballon mit einem schlecht gemalten Kurt auf einem Holzwägelchen stand? Zum Schieflachen den ganzen Aliens zuzusehen, wie sie um den Wagen herumstehen und wie die Hirnlosen feuern, was das Zeug hält. Die Außerirdischen ärgerten aber auch Sie durch Herumalbern und lachten Sie aus, wenn diese in guter Deckung standen.

Dazu kamen jede Menge Einzigartigkeiten in den Levels, etwa die Möglichkeit, mit dem Fallschirm in tiefer gelegene Areale zu springen oder dank eines Heißluft-Gebläses gar aufzusteigen. Später kam eine Windows-95-Version des DOS-Programms heraus, die mit 3D-Karten-Unterstützung aufwartete und der Möglichkeit, auch innerhalb der sechs riesigen Level zu speichern. **(mash)**



Die Original-Verkaufsversion von '97 hatte noch keine 3D-Karten-Unterstützung.



Zwischen den sechs Riesenlevels durften Sie allerlei Zusatzspielchen wie diese Snowboard-Fahrt bestehen.

WUSSTEN SIE ...

- ... dass das Rätsel um den Namen MDK nie ganz geklärt wurde? In der Power Play gab es '97 sogar einen Wettbewerb um die Auflösung des Namens. Vorschläge der damaligen Kollegen: »Miese Dummdreiste Katastrophe« und »Mörderisch Dolles Kulturgut«.
- ... dass MDK wohl die merkwürdigsten Power-Ups in den Leveln herumliegen hatte? Etwa die »Interessanteste Bombe der Welt« oder die »Kleinste Atombombe der Welt«.
- ... dass MDK den Scharfschützen-Modus erfunden hat, ohne den wohl kaum ein heutiger 3D-Shooter auskommt?
- ... dass MDK von NeverSoft auf die PlayStation und von Shokwave auf den MacIntosh umgesetzt wurde?

MDK

- **Erstveröffentlichung:** 1997
- **System:** PC, PlayStation, MacIntosh
- **Hersteller:** Shiny Entertainment/Interplay
- **Historisch wertvoll, weil ...**

... man auf dermassen seltsame Einfälle in einem Actionspiel wohl erst mal kommen musste. MDK bereicherte das Action-Genre um den Sniper-Modus, viele geniale Einfälle und für damalige Verhältnisse grandiose 3D-Grafik mit riesigen Räumen und Transparenzeffekten – und das alles ohne 3D-Karte!



Was kostet die Welt?

Jeder will sie, doch niemand kriegt sie: Die meistgesuchte Frau der Computergeschichte ist wieder auf der Flucht.

Einmal um die ganze Welt und die Taschen voller Geld – wovon Karel Gott als kleiner Bub träumte, das macht Carmen Sandiego zu ihrem Lebenszweck. Sie bereist mitsamt ihrer Schergen nicht nur sämtliche Kontinente, sondern lässt dabei auch alles mitgehen, was eigentlich niet- und nagelfest ist.

Wen interessieren schon das Gold von Fort Knox, die Kronjuwelen oder die Schätze indischer Maharadschas, wenn man doch die Magellanstraße einstecken kann. Doch es wird noch absurder: Ehe Sie sich versehen, müssen Sie in der Rolle eines Detektivs den Diebstahl der Pläne für den Karneval von Rio aufklären. Absoluter Schwachsinn, wie jeder Brasilienreisende weiß: Im Land der Sambas können Sie auch ohne generalstabsmäßige Planung feiern – wenn irgendwo Narren vom Schunkeln abgehalten würden, dann sicher nur im rheinischen Frohsinnsgebiet.

Deutschland, Deine Rindviecher

Deutschland übrigens wird durch ein Video über den Almabtrieb von geschmückten Rindviechern repräsentiert, während im Hintergrund die Silhouette Heidelbergs zu erkennen ist. Im Begleittext erfährt man von der systematischen Verfolgung Asylsuchender »durch Randgruppen«, wobei nicht klar ist, ob die gezeigten Rinder damit in irgendeinem Zusammenhang stehen. Kaum ist das erste Bandenmitglied von Ihnen eingelocht (Beschreibung: klein, dick, rote Haare und Brillenträger), da treffen schon die nächsten Hilferufe ein: Das Delta des Nigers wurde entführt und das ungarische Gulasch gestohlen. Wie gut, dass Sie eine energische Vorgesetzte haben, die Sie anstachelt, die Aufträge so rasch wie möglich zu lösen. Schließlich wäre es auch fatal, wenn Kinder den Eindruck bekämen, Frauen könnten nur als Bandenchefin Karriere machen. Allerdings wirkt Carmen Sandiego leider mehr als nur einen Hauch schärfer und verruchter als Ihre bürokratische Vorgesetzte – man kann nur hoffen, dass die Zielgruppe der 9- bis 13-Jährigen noch nicht auf derlei laszives Blendwerk hereinfällt und auf dem Pfad der Tugend bleibt.



Stammtischpolitiker aufgemerkt: In Deutschland leben mehr Rinder als Inder.



In Brasilien, da klaut man nicht nur Lilien.

> **»Nicht alle Frauen sind Banditen.«**

Auf der Jagd nach dem blauen Socken

Um den reiferen Spieler ist es jedoch spätestens dann geschehen, wenn die Insel Bali von der Weltkarte verschwindet und Carmen S. Sie gleichzeitig als ihren ersten ebenbürtigen Gegner umschmeichelt. In diesem Moment gerät man in einen argen Loyalitätskonflikt, doch da Sie nur dann Sandiego nahe sein können, wenn Sie ihr auf der Spur bleiben, geht die Hatz natürlich weiter. Bei den Probepartien konnten wir zwar nicht herausfinden, ob die Sandiego-Bande im Spielverlauf auch die deutschen Rindviecher entführt und ob es wirklich von Vorteil ist, diese wieder zurückzubringen, aber dafür stellten sich andere Fragen: Wann erscheint endlich das Psychospiel »Wer um Himmels Willen ist denn Carmen Sandiegio« (auf Englisch: »Who the fuck is Carmen?«, demnächst auch als Partysong) und wieso kann man nicht mit »Wo in der Welt ist mein zweiter blauer Socken?« auf die Jagd nach verschollenen Schätzen gehen ... Ach ja, Carmen Sandiego hat den Programmierern auch die Farbpalette geklaut, weshalb das Programm nur mit 256 Farben läuft. **(tw)**

Wo in der Welt ist Carmen Sandiego?

- **Hersteller:** TLC/Mattel Interactive
- **Preis:** ca. 50 Mark
- **Hardware, Minimum:** 486er/66 MHz, 8 MByte RAM, Windows 95/98
- **Praktischer Nutzen:** Sie erfahren, was auf dieser Welt wirklich wertvoll ist
- **Originalitätsfaktor:** Männer, die einer Frau hinterherlaufen – nicht sehr einfallsreich.
- **Mögliche Folgeschäden:** Sie versuchen, die Milchstraße leerzutrinken.
- **Das PC-Player-Fazit:** Eine Frau wie Carmen andiego kann man zwar einsperren, aber niemals bezwingen.

Alle Spieletests 2000 auf einen Blick

PC PLAYER

Spiel	Ausgabe	Wertung	Seite
12 o'clock High: Bombing the Reich	1/2000	52	152
24 Stunden von LeMans	2/2000	64	164
Action-Man: Jagd auf Dr. X	2/2000	23	146
Age of Empires 2 (deutsch)	1/2000	88	192
Age of Wonders	1/2000	73	130
Age of Wonders (deutsch)	4/2000	76	167
Allegiance	6/2000	83	144
Alpha Centauri Alien Crossfire	1/2000	80	184
Alpha Centauri: Alien Crossfire (deutsch)	2/2000	81	122
AMA Superbike	1/2000	77	153
America's Toughest 18	2/2000	52	135
Army Men: Toys in Space	1/2000	59	140
Ancient Conquest	5/2000	43	135
Anstoss 3	3/2000	86	96
Asheron's Call	2/2000	80	154
Asterix und Obelix gegen Caesar	2/2000	19	114
Atari Arcade Hits 1	4/2000	50	151
Atlantis 2	2/2000	61	128
Attack of the Saucermen	3/2000	38	109
Attila	1/2000	28	155
Autobahn Total	3/2000	17	114
Axis & Allies: Iron Blitz Edition	4/2000	58	168
Battlezone 2 (deutsch)	4/2000	88	152
BHunter	1/2000	19	148
Bfris	2/2000	15	114
Bowlda Dash	1/2000	54	155
Bowling, Darts, Minigolf	3/2000	23	114
Business Tycoon	6/2000	70	116
Bust-a-move 4	2/2000	32	163
C&C 3: Feuersturm	5/2000	84	120
Carnivors 2	1/2000	51	154
Championship Manager 99/00	4/2000	38	131
Chess Master 7000	1/2000	80	166
Civilization: Call to Power (DVD)	5/2000	85	151
Close Combat 4: Battle of the Bulge	2/2000	70	112
Cluedo Der Rätselmeister	2/2000	62	147
Cool Pool	2/2000	55	122
Creatures 3	1/2000	75	142
Croc 2	4/2000	70	164
Crusader of Might and Magic	2/2000	66	161
Dark Project 2: The Metal Age	5/2000	87	102
Days of Oblivion 2	1/2000	28	152
Deer Hunter 3	1/2000	39	163
Delta Force 2	1/2000	82	122
Demolition Racer	4/2000	57	150
Descent 3: Mercenary	2/2000	81	121
Devil Inside	5/2000	52	160
Die Hard Trilogy 2	5/2000	55	141
Diplomacy	2/2000	38	157
Disciples Sacred Lands	3/2000	69	142
Dracula – Resurrection	4/2000	68	128
Dr. Brain: Aktion Reaktion	2/2000	60	122
Dr. Brain: Der helle Wahnsinn	2/2000	42	122
DSF World Fußball Manager	5/2000	57	132
Duck Hunter Pro	4/2000	20	141
Earth 2150 2.0	6/2000	87	139
Earthworm Jim 3D	1/2000	72	190
Eisenbahn.exe	4/2000	24	163
Enemy Engaged: Comanche vs. Hokum	5/2000	75	124
Everest	3/2000	35	108
Evolva	5/2000	76	112
Extreme Boards & Blades	4/2000	17	130
Extreme Bullriding	1/2000	24	164
Extreme Rodeo	6/2000	25	117
Extreme Tennis	4/2000	35	130
Extreme Watersports	1/2000	11	148
Extreme Wintersports	4/2000	24	169
F1 2000	6/2000	62	140
F/A-18E Super Hornet	3/2000	66	207
Final Fantasy 8	3/2000	85	90
Flanker 2.0	1/2000	37	149
Fluch der Azteken, Der	6/2000	35	153
Flughafen Manager	4/2000	58	170
Ford Racing	2/2000	47	131
Formel 1 99	2/2000	55	150
Freespace 2 (deutsch)	2/2000	86	117
Fritz 6	1/2000	90	166
Full Strength Strongman Competition	6/2000	16	149
Funk Flitzer	2/2000	67	151
Fünf Freunde auf Schatzsuche	3/2000	61	137
Gabriel Knight 3	1/2000	80	114
Gabriel Knight 3 (deutsch)	2/2000	80	163
Grand Prix World	4/2000	70	142
Gunship!	5/2000	87	148
Half-Life: Opposing Force	1/2000	88	186
Hang Sim	2/2000	63	119
Harley Davidson Race across America	1/2000	38	147
Hazard	3/2000	37	105
Heroes of Might & Magic 3: The Shadow of Death	6/2000	82	118
Hidden & Dangerous Missions-CD	1/2000	73	146
High Tech Start-Up	1/2000	68	112
Hype – The Time Quest	1/2000	73	141
Ibiza Comic Poker	4/2000	17	132
Imperium Galactica 2	3/2000	74	138
Indiana Jones und der Turm von Babel	1/2000	85	176
Interstate '82	1/2000	81	94
Invictus	3/2000	68	106
Jane's F/A-18	3/2000	75	102
Jane's United States Air Force	1/2000	79	136
Jugular Street Luge Racing	6/2000	48	151
Karpov Schachschule	2/2000	58	123
Käfer total	4/2000	68	154
Killer Loop	2/2000	70	156
King of Dragon Pass	5/2000	39	157
Klomanager, Der	5/2000	33	131
Lego Racer	1/2000	42	144
Lego Rock Raiders	1/2000	42	183
Lemmings Revolution	6/2000	72	156
Links LS 2000	2/2000	86	152
Linux – Spiele & Games	5/2000	41	122
Little Kings	3/2000	46	114
Live Wire	4/2000	55	171
Longest Journey, The	4/2000	82	124
Lula Flipper	3/2000	41	111
Madden NFL 2000	1/2000	75	162
Mah Jongg 2	3/2000	68	116
Majesty	5/2000	72	128
Mankind 1.5	2/2000	22	126
Mech Warrior 3 Pirate's Moon	2/2000	83	144
Mensch ärgere Dich nicht	5/2000	53	163
Messiah	5/2000	85	138
Messiah (deutsch)	6/2000	86	127
Metal Fatigue	4/2000	82	136
Metal Knight	4/2000	41	169
Michelle Kwan Figure Skating	4/2000	30	169
Microsoft Baseball 2000	2/2000	70	165
Microsoft Flight Simulator 2000 Professional Edition	1/2000	77	161
Might & Magic 8	5/2000	75	108
Mini Golf	5/2000	49	130
Missile Command	4/2000	65	151
Monopoly Jahrtausend-Edition	3/2000	67	117
Morpheus	1/2000	45	183
Mühle 3D	6/2000	40	139
Myst: Masterpiece Edition	2/2000	68	135
Nacht der Schurken, Die	2/2000	68	127
Nacht der Vampire, Die	5/2000	21	130
NBA 2000	1/2000	89	100
Need for Speed Porsche	5/2000	86	136
Need for Speed Porsche (deutsch)	6/2000	86	125
Nerf Arena Blast	3/2000	65	144
Nettron	1/2000	30	139
New Tetris	1/2000	65	192
Nox	3/2000	82	120
Nox (deutsch)	4/2000	82	167
Operational Art of War (deutsch)	1/2000	69	154
Operation Mittelmeer	5/2000	32	130
Othello de Luxe	3/2000	43	114
Outrage	1/2000	59	167
Parkan: Die imperialen Chroniken	5/2000	31	123
Passion Pinball	4/2000	23	132
Phoenix	1/2000	72	156
Pinball Revolution	2/2000	63	146
Planescape: Torment	2/2000	85	108
Planescape: Torment (deutsch)	3/2000	89	115
Pro Pinball	2/2000	75	120
Puzzle Trouble	4/2000	50	157
Q*bert	3/2000	68	108
Rache der Sumpfhühner, Die	6/2000	28	143
Rainbow Six: Rogue Spear – Urban Operations	6/2000	77	114
Rally Championship	1/2000	82	150
Rally Masters	6/2000	78	128
Ran Trainer 3	2/2000	33	132
Renegade Racers	4/2000	61	153
Respect Inc.	2/2000	48	132
Risiko 2	4/2000	78	160
Rising Sun	4/2000	63	152
Roland Garros French Open Paris 1999	2/2000	65	129
Rollcage 2	6/2000	68	142
Ronja Räubertochter	5/2000	60	130
RTL Box Manager	4/2000	41	123
Rubik's Games	1/2000	58	165
Satanica	4/2000	52	162
Schach 2000	4/2000	37	132
Scrabble	3/2000	66	116
Seafight 2	1/2000	28	164
Septerra Core	1/2000	75	126
Seven Kingdoms 2 (deutsch)	1/2000	78	148
Shadow Watch	6/2000	31	151
Shanghai: 2nd Dynasty	1/2000	74	182
Shogun: Total War	6/2000	78	136
Siedler 3 Gold	5/2000	85	162
Sikolene Honda Motocross GP	4/2000	44	149
Sims, The	3/2000	80	126
Skat 2000	1/2000	44	164
Skispringen 2000	3/2000	40	116
Skydive	4/2000	32	130
Slamtilt Resurrection	5/2000	68	151
Slave Zero	2/2000	74	130
Soldier of Fortune	5/2000	80	144
South Park: Chef's Luv Shack	2/2000	70	118
South Park Rally	3/2000	65	141
Space Clash	4/2000	48	150
Speedy Eggbert	5/2000	50	163
Spec Ops 2	1/2000	77	184
Spirit of Speed 1937	2/2000	42	117
Sprechender Schachweltmeister	2/2000	70	123
Starlancer	6/2000	83	120
Starship Soldiers	6/2000	63	150
Star Trek: Armada	5/2000	82	154
Star Trek: Der Aufstand	1/2000	65	158
Star Wars: Force Commander	5/2000	81	92
Star Wars: Pit Droids	1/2000	76	98
Stone Age	1/2000	39	154
Superbike 2000	4/2000	89	144
Supreme Snowboarding	1/2000	77	138
SWAT 3 Close Quarters Battle	2/2000	83	98
Tarzan	2/2000	69	116
Team Alligator	3/2000	72	112
Tennis Duo	3/2000	35	137
Test Drive 6	2/2000	45	131
Thandor	2/2000	74	158
Theme Park World	1/2000	82	104
Theocracy	4/2000	69	158
Tie Break Tennis 2	4/2000	13	132
Tiger Woods PGA Tour Golf 2000	5/2000	75	153
Tiny Tiger	1/2000	50	164
Tomb Raider 4	2/2000	80	102
Tonic Trouble	1/2000	77	110
Top Shot	4/2000	25	130
Toy Story 2	3/2000	65	134
Traitors Gate	5/2000	43	158
Triple Play 2001	6/2000	78	152
Trivial Pursuit Jahrtausend-Edition	3/2000	62	117
Twisted Minds 2	6/2000	65	147
Tzar	5/2000	69	152
UEFA Championsleague 99/2000	5/2000	71	142
UEFA Manager 2000	6/2000	62	148
Ultima 9	2/2000	79	90
Ultima 9 (deutsch)	5/2000	83	100
Urban Chaos	2/2000	73	124
Verkehrsgigant, Der	4/2000	74	120
Vikings	5/2000	25	157
Virtual Pool Hall	3/2000	88	110
Virtual Skipper	6/2000	66	126
Völker Mission Pack	1/2000	81	144
Wallstreet Tycoon	6/2000	52	132
Warcraft 2 battle.net	1/2000	82	139
Warcraft battle.net	4/2000	82	141
Westfront: Operation Sealion	1/2000	57	154
Wheel of Time	1/2000	81	118
Wild Wild West: The Steel Assassin	5/2000	73	116
Wings of Destiny	1/2000	48	139
Word Up	1/2000	43	165
Y2K	3/2000	60	132
You don´t know Jack 3	6/2000	81	154
Zeitmaschine: Die neuen Abenteuer	5/2000	56	163
Zug um Zug	2/2000	65	115

HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	–	–	www.3drealms.com
7th Level	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Access (Links LS)	siehe Eidos	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	0190 82 46 63	tägl. 8-24 Uhr	www.acclaim.de
Acclaim (techn. Support)	089 32 94 06 00	Mo, Mi, Fr 14-19 Uhr	www.acclaim.de
Activision (Spiele)	0190 51 00 55	Mo-Fr 14-18 Uhr, Sa+So 16-18 Uhr	www.activision.com
Activision (techn. Support)	01805 22 51 55	Mo-Fr 14-18 Uhr, Sa+So 16-18 Uhr	www.activision.com
Adventuresoft	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
American Technos	siehe THQ	–	www.thq.de
Anco	siehe THQ	–	www.thq.de
Ascaron	05241 966 90	Mo-Fr 14-17 Uhr	www.ascaron.com
Aztech Systems	–	–	www.aztech.com.sg
Berkeley Systems	–	–	www.berksys.com
Blizzard	siehe Havas	–	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 450 29 29	Mo-Do 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhr	www.bluebyte.de
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	www.bullfrog.co.uk
CDV	0721 97 22 40	Mo-Fr 8:30-17:30 Uhr	www.cdv.de
Codemasters	0190 90 00 45	24-Stunden-Ansage	www.codemasters.com
Creative Labs	069 66 98 29 00	Mo-Fr 9-16 Uhr	www.europe.creative.com
Cryo (techn. Support)	01805 61 00 59	tägl. 15-20 Uhr	www.maxupport.com/cryo
Cryo (Spiele-Hotline)	0190 51 00 59	–	www.maxupport.com/cryo
DID	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Disney Interactive	0190 51 05 50	Mo-Fr 11-19 Uhr	www.disney.de
EA Sports	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com
Ego Soft	siehe THQ	–	www.thq.de
Eidos Interactive (techn. Support)	0180 522 31 24	Mo-Fr 11-13 und 14-18 Uhr	www.eidos.com
Eidos Interactive (Spiele)	0190 51 00 51	Mo-Fr 11-13 und 14-18 Uhr	www.eidos.com
Electronic Arts	0190 77 66 30	Mo-Fr 8:30–13, 14-17:30 Uhr	www.ea.com
Electr. Arts (Hintline, neue Spiele)	0190 78 79 06	24-Stunden-Ansage	www.ea.com
Electr. Arts (Hintline, ält. Spiele)	0190 90 00 30	24-Stunden-Ansage	www.ea.com
Empire	089 85 79 51 38	Mo-Do 13-19 Uhr, Fr 12-16 Uhr	www.empire.co.uk
Europress	–	–	www.europress.co.uk
Gamebank	siehe THQ	–	www.thq.de
Gametek	–	–	www.gametek.com
Gravis	0130 81 06 54	Mo-Fr 9-21 Uhr, Sa+So 12-18 Uhr	www.gravis.com
Gremlin	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Grolier	–	–	www.gi.grolier.com
GT Interactive	06103 33 41 00	tägl. 11-19 Uhr	www.gtinteractive.de
Guillemot	0211 338 00 44 66	–	www.guillemot.com
Hasbro Interactive	01805 42 72 76	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.hid.de
Havas Interactive	06103 99 40 40	Mo-Fr 9-19 Uhr	www.sierra.de
Ikarion	0241 470 15 20	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.ikarion.com
Impressions	siehe Havas	–	www.sierra.de
Infogrames	0190 51 05 50	Mo-Fr 11-19 Uhr	www.infogrames.de
Innonics	0511 33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.innonics.de
InterAct of Europe	04287 12 51 33	Mo-Do 8-17 Uhr Fr 8-14 Uhr	www.interact-europe.de
Interactive Entertainment	siehe THQ	–	www.thq.de
Interactive Magic		Mo-Fr 17-20 Uhr, Sa+So 14-17 Uhr	www.imagicgames.de
Interplay	0044 20 755 14 266 (England)	–	www.interplay.com
Jane´s Combat Simulations	siehe Electronic Arts	–	www.janes.ea.com
JoWood	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Konami	069 95 08 12 88	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.konami.com
Logic Factory	siehe THQ	–	www.logicfactory.com
LucasArts	siehe THQ	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	–	–	www.maxupport.com/magicbytes
Max Design	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Maxis	siehe Electronic Arts	–	www.maxis.com
Microprose	01805 25 25 65	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.microprose.de
Microsoft (techn. Support)	01805 67 22 55	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Microsoft direkt (Info-Hotline)	0180 525 11 99	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Mindscape	089 61 30 92 35	Mo-Fr 14-19 Uhr	www.leaningco.com
Mission Studios	siehe THQ	–	www.thq.de
Navigo	089 32 47 31 51	Mo-Fr 10-17 Uhr	www.usm.de
Neo	0043 16 07 40 80 (Österreich)	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.neo.at
New World Computing	–	–	www.nwcomputing.com
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	www.novalogic.com
Ocean	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Origin	siehe Electronic Arts	–	www.origin.ea.com
Paramount	–	–	www.paramount.com
PC Player (Spiele)	0190 87 32 68 11 (3,63 Mark/Minute)	Mo-So 7-24 Uhr	www.pcplayer.de
PC Player (Technik)	0190 88 24 19 34 (3,63 Mark/Minute)	Mo-So 7-24 Uhr	www.pcplayer.de
Playmates	siehe THQ	–	www.thq.de
Psygnosis	–	–	www.psygnosis.com
Sales Curve Int.	siehe THQ	–	www.softgold.de
SCI	siehe THQ	–	www.softgold.de
Sir-Tech	–	–	www.sir-tech.com
Software 2000	0190 57 20 00	Mo-Do 14-19, Fr 10-14 Uhr	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	www.ssionline.com
Sunflowers	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Swing Entertainment	02327 99 75 50	Mo-Fr 15-18 Uhr	www.swing-games.de
T + E	siehe THQ	–	www.thq.de
Take 2 (Spiele)	0190 87 32 68 36 (3,63 Mark/Minute)	Mo-Fr 8-24 Uhr	www.take2.de
Take 2 (techn. Support)	01805 21 73 16 (0,24 Mark/Minute)	tägl. 7-24 Uhr	www.take2.de
TerraTec	02157 81 79 14	Mo-Fr 13-20 Uhr	www.TerraTec.de
The Logic Factory	siehe THQ	–	www.thq.de
THQ	0190 50 55 11 (1,21 Mark/Minute)	Mo-Fr 16-20 Uhr	www.thq.de
THQ (techn. Support)	01805 60 55 11 (0,24 Mark/Minute)	Mo-Fr 16-20 Uhr	www.thq.de
Toca	siehe THQ	–	www.thq.de
Topware	0621 48 28 66 33	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.topware.de
Ubi Soft	0211 33 80 04 46	Mo-Fr 9-17 Uhr	www.ubisoft.de
Victokay	siehe THQ	–	www.thq.de
Vipcord Games	siehe THQ	–	www.thq.de
Virgin	040 89 70 33 33	Mo-Fr 15-20 Uhr	www.setupcs.de
Vobis	0190 78 77 76	Mo-Fr 7-22 Uhr	www.vobis.de
Westwood	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com

Konsolen-Geklapper


JOCHEN RIST

Die folgende Behauptung gab es auf der diesjährigen E3 immer wieder zu hören: »Ha, die Spiele-Zukunft gehört sowieso den Konsolen«. Na ja, ein bisschen haben die Leute mit derlei Ansichten schon recht. Aber nur ein bisschen. Das einzige, was mich an einer Konsole begeistert, ist der simple Umgang damit. Deckel auf, CD rein, Deckel zu, einschalten und Spaß haben. So einfach hat das der PC noch nie gekonnt – und er wird es auch nie hinbekommen. Für den PC kauft man sich ein Spiel und stellt gefrustet fest, dass die Anforderungen gerade so eingehalten werden. Während des Spielstarts tauchen folgende Fehlermeldungen auf: »DirectX runtime error« (also DirectX neu installieren, war das nicht erst gestern der Fall?), »glide3x.dll not found« (Hoppla, ein Treiberproblem – ab ins Internet und den neuesten Treiber an Land gesaugt). Schließlich geben die Lautsprecher keinen Ton von sich (Treiber-Update der Soundkarte, wieso denn so was?) und der Monitor bleibt dunkel (Monitor durch Spiele-Auflösung überfordert? Gute Nacht!). Na gut, nach diesen Strapazen dürfte nichts mehr schief gehen. Aber verdammt, wieso funktioniert mein Joystick nicht? (Heute schon einen Treiber installiert? Wie war doch gleich die Nummer des Psychiaters?) Aber warum ist dann der PC über die Jahre hinweg so erfolgreich? Durch seine ständige Weiterentwicklung. Und die schreitet gerade in letzter Zeit immer schneller voran. Anfang der 90er Jahre waren noch Spiele der Motor für die Hardware-Entwicklung. Das hat sich geändert. Heutzutage erscheint in so kurzem Rhythmus neue Hardware, dass die Spieleprogrammierer beinahe nicht mehr hinterherkommen. Man könnte auch behaupten, die Firmen befehlen ihren Programmierern möglichst hardwareschonende Titel zu schreiben, um damit möglichst vielen Spielern mit langsameren PCs das Geld abzuknöpfen – ein böser Geist, der so was denkt – aber ist es nicht wirklich so? Jedenfalls wird der PC durch seine ungebrochene Weiterentwicklung auch in Zukunft der Konsolen-Fraktion immer um eine Nasenlänge voraus sein. Mindestens!
Ihr
Jochen Rist



PC versus Konsolen. Nervenzusammenbrüche sind auf der Konsole zwar ein Fremdwort - dafür ist der PC immer auf dem neuesten Stand der Technik.

Hardware-Inhalt

Aktuelle Kauftipps der Redaktion

Hardwa

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung:

Bisher war mit den GeForce 256 DDR-RAM-Modellen das Ende der Fahnenstange erreicht. Doch seit dieser Ausgabe übernahm der Nachfolger GeForce 2 GTS die Herrschaft über alle Grafikkarten. In unserem Vergleichstest erfahren Sie, ob die Voodoo 5-5500 oder die GeForce 2 GTS für Sie die richtige Karte ist. Zwar ist der GTS-Chip eindeutig der schnellere, dafür vermittelt die Voodoo 5-5500 dank der 4fach-Kantenglättung insbesondere in Action-Adventures ein bröselärmeres und somit schöneres Bild. Außerdem schauten wir uns SuSe-Linux 6.4 an und prüften, ob es sich für den Spielealltag eignet. Haben Sie schon in unseren E3-Messebericht geschaut? Dort erfahren Sie neueste Infos über die Hardware-Produkte, welche noch in diesem Jahr auf Ihren Rechner losgelassen werden. Wahrscheinlich gibt es in der nächsten Ausgabe schon einen Test der ersten Geräte zu lesen. **(jr)**

Boxen

1. **Creative Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital**
   Ca. Preis: 440 Mark
   Test in: 5/2000
2. **Creative Four Point Surround FPS 2000 Digital**
   Ca. Preis: 320 Mark
   Test in: 5/2000
3. **Labtec APX-4620**
   Ca. Preis: 350 Mark
   Test in: 2/1999 (86 Punkte)

PREIS TIPP **Creative Four Point Surround**
Ca. Preis: 160 Mark
Test in: 3/1999 (84 Punkte)



DVD-Laufwerk



1. **Pioneer DVD-A04SZ**
   Ca. Preis: 260 Mark
   Test in: –
2. **Aopen DVD1040-Pro**
   Ca. Preis: 290 Mark
   Test in: –
3. **LG DRD-8080B**
   Ca. Preis: 250 Mark
   Test in: –

PREIS TIPP **Toshiba SD-M1302**
Ca. Preis: 200 Mark
Test in: –

Monitor

1. **Samsung Syncmaster 950p (19-Zoll)**
   Ca. Preis: 950 Mark
   Test in: 4/2000 (87 Punkte)
2. **Iiyama Vision Master 451 (19-Zoll)**
   Ca. Preis: 1000 Mark
   Test in: 4/2000 (85 Punkte)
3. **Samsung Syncmaster 900 NF (19-Zoll)**
   Ca. Preis: ca. 1000 Mark
   Test in: 4/2000 (81 Punkte)

PREIS TIPP **Videoseven N95S**
Ca. Preis: 740 Mark
Test in: 4/2000 (70 Punkte)



re Hitliste

unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

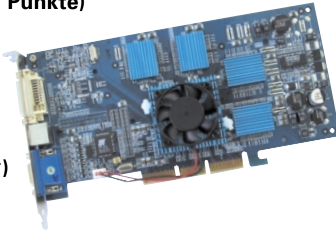
2D/3D-Beschleuniger

1. Hercules 3D Prophet 2
Ca. Preis: 800 Mark
Test in: dieser Ausgabe (93 Punkte)

2. Asus AGP-V6800 Deluxe
Ca. Preis: 700 Mark
Test in: 4/2000 (90 Punkte)

3. Elsa Erazor X²
Ca. Preis: 700 Mark
Test in: 4/2000 (89 Punkte*)

PREISTIPP 3Dfx Voodoo3-3000
Ca. Preis: 330 Mark
Test in: 4/2000 (78 Punkte)



Joystick

1. Microsoft Sidewinder Precision Pro
Ca. Preis: 120 Mark
Getestet in: 9/1999 (86 Punkte)

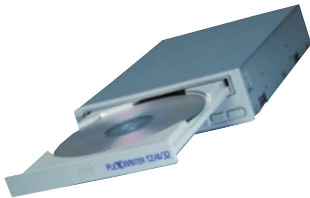
2. Gravis Xterminator Dual Control
Ca. Preis: 100 Mark
Test in: dieser Ausgabe

3. Thrustmaster Top Gun Platinum
Ca. Preis: 90 Mark
Test in: 9/1999 (80 Punkte)

PREISTIPP Logitech Wingman Attack
Ca. Preis: 40 Mark
Test in: 2/2000 (71 Punkte)



CD-Recorder



1. Plextor Plexwriter 12/4/32 (SCSI)
Ca. Preis: 700 Mark
Test in: –

2. Sony CRX140E 8/4/32 (ATAPI)
Ca. Preis: 660 Mark
Test in: –

3. Plextor Plexwriter 8/4/32 (ATAPI)
Ca. Preis: 610 Mark
Test in: –

PREISTIPP HP CD-Writer+ 8210i 4/4/24 (ATAPI)
Ca. Preis: 400 Mark
Test in: –

Gamepad



1. Logitech Wingman Gamepad
Ca. Preis: 50 Mark
Getestet in: 11/1999 (85 Punkte)

2. Microsoft Sidewinder Gamepad
Ca. Preis: 70 Mark
Test in: 11/1999 (82 Punkte)

3. Interact HammerHead FX
Ca. Preis: 100 Mark
Test in: 1/2000 (81 Punkte)

PREISTIPP Logitech Wingman Gamepad
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: 11/1999 (85 Punkte)

Soundkarte

1. Creative Labs Soundblaster Live! Platinum
Ca. Preis: 450 Mark
Test in: 5/2000 (90 Punkte)

2. Creative Labs Sound Blaster Live! Player 1024
Ca. Preis: 140 Mark
Test in: 5/2000 (85 Punkte)

3. Videologic Sonic Vortex 2
Ca. Preis: 160 Mark
Test in: 5/2000 (75 Punkte)

PREISTIPP Yamaha Waveforce 192 XG
Ca. Preis: 80 Mark
Test in: 5/2000 (54 Punkte)



Force-Feedback-Lenkrad

1. Saitek R4 Force Wheel
Ca. Preis: 400 Mark
Getestet in: 5/1999 (87 Punkte)

2. Microsoft Sidewinder Force Feedback Wheel
Ca. Preis: 300 Mark
Test in: –

3. Logitech Wingman Formula Force
Ca. Preis: 400 Mark
Test in: 5/1999 (72 Punkte)

PREISTIPP Guillemot Force Feedback Racing Wheel
Ca. Preis: 250 Mark
Test in: 2/2000 (82 Punkte)



Maus



1. Microsoft IntelliMouse Explorer
Ca. Preis: 130 Mark
Test in: dieser Ausgabe

2. Microsoft IntelliMouse Optical
Ca. Preis: 110 Mark
Test in: dieser Ausgabe

3. Microsoft Intelli Mouse with Intelli Eye
Ca. Preis: 110 Mark
Test in: dieser Ausgabe

PREISTIPP Logitech Pilot Wheel Mouse
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: –

Lenkrad



1. Thrustmaster NASCAR Pro Digital
Ca. Preis: 200 Mark
Getestet in: 2/2000 (88 Punkte)

2. Saitek R4 Racing Wheel
Ca. Preis: 180 Mark
Test in: 10/1999 (83 Punkte)

3. Fanatec Le Mans
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: 10/1999 (82 Punkte)

PREISTIPP Mad Catz Andretti Racing Wheel
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: 3/2000 (82 Punkte)

* Neue Bewertung



GeForce 2 GTS

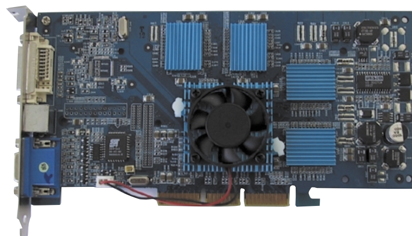
Die GeForce 2 GTS zog in der letzten Ausgabe ohne würdigen Gegner ins Feld. Zu früh gefreut. Wir schickten diesmal eine Voodoo 5-5500 mit in die Schlacht.

Endlich ist es so weit. Die ersten GeForce2-GTS-Karten sind erhältlich und wenn Sie diese Zeilen lesen, dürften auch schon die Voodoo-5-5500-Karten im Laden stehen. Für diesen Vergleichstest scheuchten wir eine 3D Prophet 2 von Hercules (Guillemot) in die Arena.

In der anderen Ringecke ließen wir ein Alpha-Board der Voodoo 5-5500 von 3Dfx auftauchen. Von einer Notengebung der Voodoo-Karte sahen wir vorerst ab, da sich am Layout und bei den Treibern noch die eine oder andere Kleinigkeit ändern soll.

Geschichtsunterricht

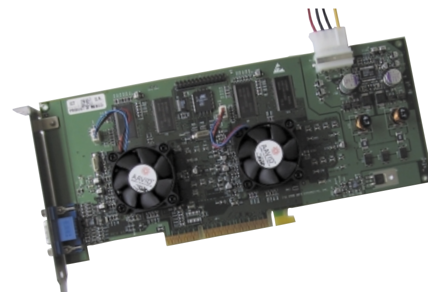
Angefangen hat die Auseinandersetzung zwischen 3Dfx und Nvidia zu Zeiten des **TNT**-Chips, der Ende '98 auf den Markt kam. Er bot als erster Chip **32-Bit-Rendering**, während die Voodoo-2-Karten noch mit 16 Bit werkelten. Selbst eine Chip-Generation später renderten die Voodoo-3-CPUs mit 16 Bit, während Nvidia mit dem TNT2 weiter aufholte und 3Dfx damit sogar überholte. Ausgebaut hat Nvidia seine Vormachtstellung mit der **GeForce 256 GPU** mit einer Tranformations- und Beleuchtungseinheit **(T&L)**, die im Herbst letzten Jahres ihr Debüt feierte. Eigentlich sah 3Dfx in den erst jetzt erhältlichen Voodoo-5-Karten einen Gegner für die GeForce 256. Wegen interner Probleme wurde die Veröffentlichung verschoben und solange hinausgezögert, bis Nvidia im letzten Monat seinen nächsten Chip, den **GeForce 2 GTS** ins Rampenlicht rückte. Die neuen Voodoo-Karten schließen die Lücke des fehlenden 32 Bit Rendering und bieten mit **FSAA** (Full-Screen-Anti-Aliasing = Kantenglättung) und dem T-Buffer weitere Elemente, welche die Darstellungsqualität verbessern sollen.



Die GeForce 2 GTS ist in diesem Test durch die brandneue Hercules 3D Prophet 2 von Guillemot vertreten.

Spezifikationen

Während beide Karten also das 32-Bit-Rendering beherrschen, bleibt die Frage, wo denn nun der Unterschied liegt. Wie bereits erwähnt, setzt die Voodoo 5 auf FSAA, welches die Treppcheneffekte an Rändern bei niedrigen Spiel-Auflösungen entfernt. Hinzu kommt der T-Buffer, der bewegte Objekte verwaschen darstellen soll. Bisher gibt es aber



Noch im Alpha-Stadium befand sich die getestete Voodoo 5-5500, welche mit zwei VSA-100 Prozessoren und einer extra Stromversorgung (nicht Voodoo-Volt) ihr bestes gibt.

vs. Voodoo 5-5500

(außer einer speziellen 3Dfx-only Q3A-Version) kein einziges Spiel, in dem dieser Effekt zu sehen ist. Bisherige Spiele werden also auf Patches angewiesen sein, während 3Dfx darauf hofft, dass die Programmierer in späteren Spielen eine Unterstützung einbauen.

Nvidia setzte die Priorität bei der GeForce 256 anders. Hier zählt die Geschwindigkeit, während man schon lange mit 32-Bit-Rendering darstellt. Das Prinzip der CPU-Entlastung durch eine so genannte **GPU** (Graphics Processing Unit) mit ihren T&L-Befehlen, wurde von der GeForce 256 in den Nachfolger GeForce 2 GTS übernommen. Außerdem integrierte Nvidia noch eine weitere Eigenschaft, mit der derzeit eifrig Marketing betrieben wird. Es handelt sich hierbei um das **Per Pixel Shading**, auf das schon im Kürzel **GTS** (Gigatexel Shader) hingewiesen wird. Kommt diese Eigenschaft zum Zuge, wird die Darstellungsqualität und damit der Realismus in Spielen erhöht, ohne dabei wertvolle Speicherbandbreite und Füllrate aufzuzehren. Bisher wird die Eigenschaft jedoch noch nicht verwendet. Erst unter **DirectX 8.0** sollen dann die ersten Vorzüge sichtbar werden.

Füllrate und Speicherbandbreite

Momentan gibt es bei den Grafikkarten zwei Flaschenhälse. Zum einen ist das die Füllrate einer Karte und zum anderen die Speicherbandbreite, die angibt, wie viele Daten pro Sekunde über die Speicherleitungen wandern. Die Füllrate wird nochmals unterteilt in **Pixel** pro Sekunde und **Texel** pro Sekunde. Letztere sind Pixel, die eine Textur zusammensetzen. Gerade in rechenaufwändigen Spielen wie »Quake 3« wirkt eine hohe Texelanzahl Wunder. In Spielen, die eine Grafikkarte nicht bis ins Letzte auskitzeln und Teile noch vom normalen Prozessor abgerechnet werden, ist der Pixel-pro-Sekunde-Wert wichtiger. Während in der Füllraten-Disziplin die GeForce 2 GTS der Voodoo 5-5500 davonzieht, sind die Werte im Feld der Speicherbandbreite gleich (siehe Tabelle Voodoo vs. GeForce: Die Zahlen). Beide Karten verwenden unterschiedliche Ansätze. Die GeForce GTS setzt auf hohe Füllraten, hat aber 5.2 GByte/s Speicherbandbreite und 32 MByte RAM. Anders die Voodoo: Sie werkelt mit einer geringeren Füllrate, greift aber mit ihren beiden Prozessoren auf zweimal 32 MByte Speicher zu. Bevor es mit den Benchmarks weitergeht, werfen wir noch einen Blick auf ...

FSAA

Das **Full-Screen-Anti-Aliasing** (Kantenglättung) ist eine Funktion, die von beiden Karten beherrscht wird. Allerdings verwendet das Voodoo-Modell eine ausgereiftere FSAA-Technik (maximal **4xFSAA**), während Nvidias FSAA (maximal **2xFSAA**) die Karte drastisch langsamer werden lässt. Bei der Kantenglättung rechnen die Chips bei auffällig pixeligen Linien ein paar Pixel dazu, damit ein geradliniger und bröselarmer Eindruck entsteht. Zum Vergleich haben wir aus »Indiana Jones and the Infernal Machine« drei Screenshots (ohne FSAA, mit 2xFSAA, mit 4xFSAA) entnommen.

Voodoo vs. GeForce: Die Zahlen

Grafikkarte	GeForce 2 GTS	Voodoo 5-5500	GeForce 256 DDR	Voodoo 5-6000
Chiptakt	200 MHz	166 MHz	120 MHz	166 MHz
Speichertakt	333 MHz (166 MHz) DDR-RAM	166 MHZ SDRAM	300 MHz (150 MHz) DDR-RAM	166 SDRAM
Pixel Pipelines	4	2*2	4	2*4
Füllrate in Mpixel/s	800	667	480	1333
Füllrate in Mtexel/s	1600	667	480	1333
Speicherbandbreite	5.2 GByte/s	5.2 GByte/s	4.8 GByte/s	10.4 GByte/s
Busbandbreite	128 Bit	128 Bit*2	128 Bit	128 Bit*4

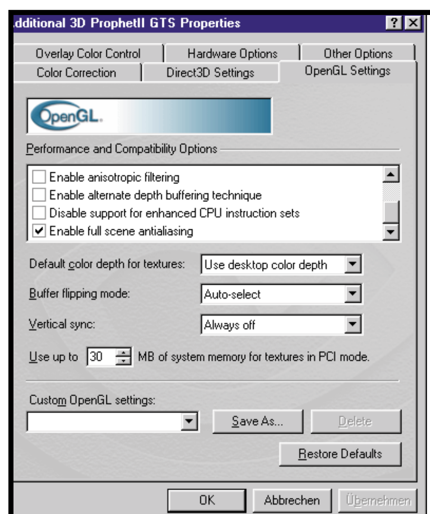
Grafikkarten der neusten Generation im Vergleich



Kantenglättung bei der Voodoo 5, ohne FSAA ... ... mit 2xFSAA ...

Testsystem

Unser Testsystem bestand aus einem **Pentium III-700** mit **256 MByte RAM** und einem **ASUS P3B-F** Mainboard. Vor jedem Test wurde das Betriebssystem in einer Ausgangs-Fassung aufgespielt. In den Rechner stöpselten wir zuerst die Hercules 3D Prophet 2, danach folgte die Voodoo 5-5500 und schließlich ließen wir noch eine GeForce 256 mit DDR-RAM (ASUS V6800 Ultra Deluxe) über die Benchmark-Hürden hopsen (VSYNC OFF bei allen Karten). Als **OpenGL**-Benchmark verwendeten wir Quake 3 in der Version 1.17, während in der **Direct3D**-Disziplin der 3D-Mark-2000-Professional als Drill-Sergeant seinen Auftritt hatte. In Q3 schauten wir uns die Leistung der Karten ohne FSAA und mit FSAA an, wobei die GeForce 2 GTS maximal 2xFSAA



Auch die GeForce 2 GTS beherrscht FSAA, zwar nur 2fach, aber immerhin.

Hercules 3D Prophet 2



Regiert seit dieser Ausgabe auf dem 3D-Karten-Thron: die Hercules 3D Prophet 2 von Guillemot.

Eine typischer Vertreter der GeForce2-GTS-Gattung ist die Hercules 3D Prophet 2. Sie vereint alle Features des GeForce 2 GTS-Chips und bietet noch ein paar zusätzliche Bonbons. Neben der »T&L-Engine« der zweiten Generation, der »8 Texel pro Takt Pipeline Engine« und dem »Per Pixel Shading« weist Sie folgende spezifische Hersteller-Eigenschaften auf: **32 MByte DDR-RAM**, **TV/Video-Ausgang** (NTSC+PAL) mit 640 mal 480 und 800 mal 600 Bildpunkten, **PowerDVD-Player**, **350 MHz RAMDAC**. Dank der Kühlkörper, die auf dem GeForce 2 GTS-Chip und den Speicherchips sitzen, ist die Karte übrigens ein gefundenes Fressen für **Übertakter**. In unseren Benchmarks hängte sie locker alle bisher getesteten Grafikkarten ab und erntete verdient den begehrten Goldplayer mit einer Gesamtwertung von 93 Prozent. Alle bisher getesteten Karten wurden mit diesem Test ein paar Punkte abgewertet.
www.guillemot.de

PC PLAYER WERTUNG
HERCULES 3D PROPHET 2
ca. 800 Mark ■ Grafikkarte

Pro:
- Derzeit schnellste Grafikkarte
- Eine Fest für Übertakter
- Gute Zukunftsaussichten

Contra:
- Deftiger Preis

GESAMTURTEIL 93

beherrschte. Anders die Voodoo 5-5500. Sie konnte FSAA 4fach darstellen. Im 3D-Mark-2000-Benchmark verglichen wir die GeForce mit und ohne aktivierter T&L-Engine, wobei der Wert in Klammern die Leistung der GeForce 2 GTS mit ausgeschalteter T&L-Beschleunigung aufzeigt.

OpenGL-Benchmark

Betrachtet man die Leistung in der 800 mal 600er-Auflösung, so ist folgende Reihenfolge zu erkennen: Erst GeForce 2 GTS, dann GeForce 256 DDR und schließlich die Voodoo 5-5500. In allen Auflösungen dominiert die GeForce 2 GTS als schnellste Karte das Feld. Während unter 800 mal 600 noch 15 Frames zwischen GTS und Voodoo liegen, holt die Voodoo unter 1024 mal 768 und 1152 mal 846 auf zehn Frames Unterschied auf. Bei 1280 mal 1024 beträgt die Differenz nur noch 4.8 Bilder pro Sekunde. Hier überholt die Voodoo5 5500 schließlich die GeForce 256 DDR. Je höher also die Auflösung eingestellt wird, umso dichter kam die Voodoo 5 an die Leistung der GTS heran. Dennoch bleibt die GTS die schnellste Q3-Karte. In einem besonderen Vergleich testeten wir die FSAA-Leistung (in Klammern). Hier bie-

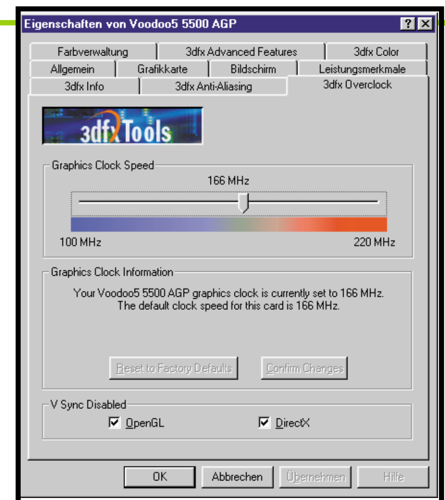
Voodoo vs. GeForce: Leistungs-Vergleich in Quake 3 V1.17

	800x600 HIGH QUALITY	1024x768 HIGH QUALITY	1152x864 HIGH QUALITY	1280x1024 HIGH QUALITY	FASTEST	NORMAL
GeForce 2 GTS	88.5 (30.3)	75.2 (18.9)	62.5 (kein FSAA möglich)	48.1 (kein FSAA möglich)	97.1 (100.0)	89.1 (56.1)
GeForce 256 DDR	84.6	68.5	51.4	39.3	95.8	88.0
Voodoo 5-5500*	72.9 (51.6, 24.8)	64.4 (39.3, 14.3)	53.3 (29.6, nicht möglich)	43.3 (22.0, nicht möglich)	83.5 (84.1, 83.7)	71.6 (70.7, 41.8)

* Der erste Wert in den Klammern gibt die Leistung unter 2xFSAA an, der zweite die Leistung unter 4xFSAA (falls erfolgreich).


... und 4xFSAA.

Kantenglättung auf der Voodoo 5-5500. Ganz links sehen Sie die Darstellung ohne FSAA, in der Mitte mit 2xFSAA und rechts mit 4xFSAA. Den Unterschied sehen Sie am besten an den Begrenzungslinien des Wasserfalls. Links ist er noch kantig, während rechts die Linien geglättet sind.



Mit der Voodoo-Karte hatten wir beim Probe-Übertakten wenig Glück, da sie nach einiger Zeit Grafikfehler und Abstürze verursachte.

tet die GTS nur 2xFSAA, wobei die Voodoo bis zu 4xFSAA hinbekommt. In der FSAA-Disziplin zieht die GTS wiederum den Kürzeren. Unter 2xFSAA verliert die Voodoo durchschnittlich **20** Frames – die GTS ganze **50** bis **60**.

Direct3D-Benchmark

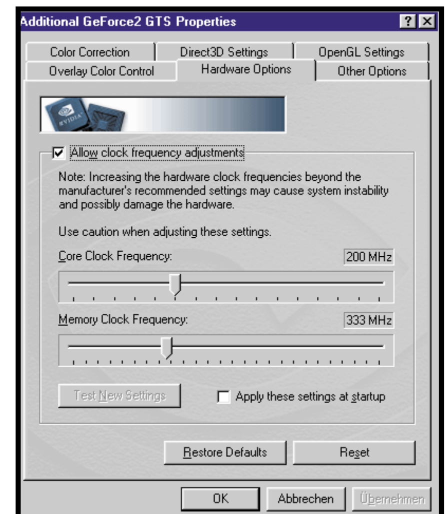
Mit aktiviertem T&L setzt sich die GeForce 2 GTS deutlich von der Voodoo und ihrer Vorgängerin, der GeForce 256 ab. Der Vorsprung schrumpft bei abgeschalteter T&L-Beschleunigung (Werte in Klammern) aber merklich. In allen getesteten Direct3D-Auflösungen positionierte sich die GTS auf Platz eins, die GeForce 256 DDR auf Platz zwei und die Voodoo 5-5500 auf Platz drei. **(jr)**



Wir testeten zwar noch nicht das fertige Produkt, doch konnten wir mit der Alpha-Karte jetzt schon sehen, wo sich die Voodoo 5-5500 in etwa positioniert.



Die Voodoo verfügt über ein Tray-Icon – allerdings ohne FSAA-Option.



Dank der Kühlkörper lässt sich die 3D Prophet 2 vorzüglich übertakten.

Grafikkarten mit GTS-Chip, die in Kürze folgen:

- **ASUS-V7700 GeForce 2 GTS**
- **Creative 3D Blaster Annihilator 2**
- **Elsa Gladiac**
- **Hercules 3D Prophet 2 64 MB**
- **Leadtek Winfast GeForce 2 GTS**



Rists Fazit

Der Gewinner in punktoGeschwindigkeit heißt GeForce 2 GTS. In den OpenGL und Direct3D-Benchmarks zog er der Voodoo-Karte und seinem Vorgänger davon. Tragisch ist auch, dass die Voodoo-Karte unter Direct3D nicht an die Leistung einer GeForce256 DDR herankommt. Lediglich in hohen OpenGL-Auflösungen überholt sie die GeForce 256. Bleibt die Voodoo in der Geschwindigkeit hinter den Nvidia-Chips, so macht sie durch ihre Kantenglättung doch einiges wieder wett. Die Bildqualität ist unter 4xFSAA hervorragend. Einbrüche in der Leistung sind zwar zu verzeichnen, doch nicht so tragisch wie beim 2xFSAA der GTS-Karte. Fazit: **Hardcore-Spieler**, bei denen in 3D-Shootern ein zusätzlicher Frame über Wohl und Wehe entscheidet, holen sich die GeForce 2 GTS. (Anders bei »Unreal Tournament«: Hier wurde für Voodoo-Karten optimiert – außerdem spielt an der Gesamtleistung die CPU-Geschwindigkeit noch eine Rolle). Außerdem bleibt bei solchen Leuten eh keine Zeit, um sich an den geglätteten Kanten zu ergötzen. Alle anderen, besonders die Fans von **3D-(Action)Adventures**, dürfen bedenkenlos zur Voodoo 5-5500 greifen, da die 4fach-Kantenglättung zu den schönsten Eigenschaften seit der bilinearen Filterung gehört.

Voodoo vs. GeForce: Leistungs-Vergleich in 3D Mark 2000

	3D Marks	Heli-MDetail	Heli-HDetail	Adventure-MDetail	Adventure-HDetail
GeForce 2 GTS 800x600**	5584 (4460)	84.0 (60.2)	45.0 (32.1)	61.3 (54.1)	36.1 (32.3)
GeForce 256 DDR 800x600	5090	77.7	39.8	59.4	35.1
Voodoo5-5500	3776	50.8	19.7	48.2	27.7
GeForce 2 GTS 1024x768**	4446 (4215)	64.8 (57.5)	32.5 (29.6)	57.7 (54.0)	35.2 (32.4)
GeForce 256 DDR 1024x768	3862	56.8	28.5	51.9	33.3
Voodoo5-5500	3350	47.5	19.2	46.6	27.5
GeForce 2 GTS 1280x1024**	3017 (2907)	40.3 (37.7)	19.9 (18.1)	46.3 (47.2)	31.9 (32.2)
GeForce 256 DDR 1280x1024	2543	34.7	17.3	39.2	28.2
Voodoo 5-5500	2309	32.1	14.6	35.6	26.2

** Der Wert in Klammer gibt die Leistung der GeForce 2 GTS ohne Transform&Lighting-Unterstützung an.

Hardware





Jochen Rist

HARDWARE

Da können die Spiele-Entwickler noch so viele Titel hervorzaubern – ohne die geeignete Hardware tut sich rein gar nichts. Auf einigen Ständen erspähte ich 3D-Grafiken, die meine Gedanken sofort an die bis dorthin notwendige **PC-Aufrüstung** umleiteten. Ja, das 3D-Karussell bleibt so schnell nicht stehen. Typische hardwarehungrige Präsentationen waren die Spiele: **Halo**, **American McGee's Alice** und **Giants**.

Während im Reich der Konsolen beinahe jedermann über die mäßigen **PlayStation-2**-Titel schimpfte (Unreal Tournament lief unmenschlich langsam), waren alle hocherfreut über die **Dreamcast** und deren reichhaltiges Spiele-Angebot (Q3 sah ausgesprochen gut aus, machte aber erst mit separat erhältlicher Tastatur und Maus so richtig Spass. Zu den heißesten Gesprächsthemen gehörte die **X-Box**, über deren Eigenschaften feste gejubelt wurde. Doch eines bleibt sicher: Und wenn die X-Box-Konsole noch so leistungsfähig ausfällt — wenige Zeit später überholt der PC (wenn er es bis dorthin nicht schon längst getan hat) deren Leistung. Der PC ist ein Chamäleon, an dem sich schon so manche Konsole die Chips ausgebissen hat.

E3-Hardware-Highlights

1. Voodoo 5-6000
2. Razer Mamba
3. Logitech Strike Force 3D
4. Thrustmaster F22-2000 und TQS-2000
5. AMD Thunderbird



Die wohl längste Grafikkarte der Welt: Eine 3Dfx Voodoo 5-6000 mit vier VSA-100 Prozessoren.

3Dfx Voodoo 5-5500
Preis: Circa 1000 Mark
Hersteller: 3Dfx, www.3dfx.com
Termin: 3. Quartal 2000

Voodoo 5-6000

Am 3Dfx-Stand gab es zwei Presseräume. Zunächst wurde man in den ersten Raum entführt und durfte dort zusehen, wie eine Voodoo5-5500 gegen eine »Gladiac« (GeForce 2 GTS) von Elsa in den Ring ging. Natürlich wurde der Quake3-Benchmark gestartet. Während die Voodoo-Karte mit 2X Full-Screen-Anti-Aliasing lief, durfte sich die GeForce2 GTS mit 4X FSAA abmühen. Ebenfalls wurde die Bildqualität verglichen. Ob das auf zwei unterschiedlichen Monitoren Sinn macht, lassen wir einmal dahingestellt. Im ersten Presseraum schien also der Wurm zu hausen. Besser schaute das schon im zweiten Raum aus. Dort nahmen wir eine Voodoo5-6000 in Augenschein. Die Länge der Karte erinnert etwas an alte Soundkarten aus der 286er ISA-Steinzeit. Laut Pressesprecher will 3Dfx damit die schnellste Quake3-Grafikkarte auf den Markt bringen. Gut möglich. Jedenfalls war das 6000er-Modell wegen des hohen Stromverbrauchs mit dem berüchtigten Voodoo-Volt-Netzteil ausgestattet. Insgesamt prangten vier VSA-100-Prozessoren auf der Karte, die jeweils mit einem Aktivkühler versehen waren. Für staunende Gesichter sorgte die maximal einstellbare Auflösung, die mit 2048x1536 unter 16 Bit Farbtiefe in Quake 3 ihr Bestes gab. Außerdem zeigte man uns Falcon 4, das in einer geringen Auflösung mit dem Full-Screen-Anti-Aliasing-Effekt eine Schönheitsoperation erfuhr. Durch die Kantenglättung machte die Simulation einen weitaus realistischeren Eindruck. Der Nachfolger der Voodoo5-600 wird übrigens von Grund auf neu entwickelt und bleibt selbstverständlich abwärtskompatibel.



Damit sahen wir Quake 3 in einer Auflösung von 2048x1536 Bildpunkten.



Peter Wicher von 3Dfx führte uns Falcon 4 mit 4xKantenglättung vor.



Der HDTV-Dekoder beanspruchte satte 97 Prozent der AMD-Thunderbird-Prozessorleistung.

AMD Thunderbird Prozessor
Preis: Je nach Modell zwischen 1200 und 1800 Mark
Hersteller: AMD, www.amd.de
Termin: 3. Quartal 2000

AMD Duron Prozessor
Preis: Je nach Modell zwischen 180 und 500 Mark
Hersteller: AMD, www.amd.de
Termin: Mitte Juni 2000

AMD Duron und Thunderbird

Mitte Juni führt AMD den Celeron-II-Konkurrenten namens AMD Duron aufs CPU-Schlachtfeld. Das Athlon-Derivat wird anfangs in einer 600-, beziehungsweise 650-MHz-Ausführung angeboten. Wenig später soll eine 750 MHz-Version folgen. Der Duron ist mit 128 KByte Level-1-Cache und 64 KByte Level-2-Cache (auf dem Chip) ausgestattet. Zum Vergleich: Aktuelle Celeron-Prozessoren weisen 32 KByte Level-2-Cache auf. In einer E3-Präsentation durften wir den aufgebohrten Athlon-Chip Thunderbird bewundern. Jener werkelte bei einer Größe von 0.18 Mikrometer und Prozessor-internem L2-Cache. Als Demonstrationen dienten FAKK2 und eine absolut detaillierte HDTV-Fernsehdarstellung.



Der Thunderbird-Prozessor arbeitet mit 256 KByte CPU-internem L2-Cache.

RS-Shifter Schaltknüppel
Preis: Circa 300 Mark
Hersteller: Act Labs, www.actlab.com
Termin: Bereits erhältlich

Force RSLenkrad
Preis: Circa 140 Mark
Hersteller: Act Labs, www.actlab.com
Termin: Bereits erhältlich

Act Labs

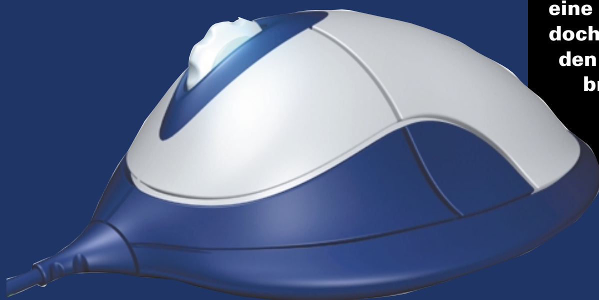
Für anspruchsvolle PC-Raser hält Act Labs eine nützliche Erweiterung parat. Der RS-Shifter ist eine Gangschaltung, die zusätzlich zum vorhandenen Act-Labs-Lenkrad hinzugekauft wird. Mit einem Rückwärtsgang und sieben Vorwärtsgängen kommt man der Realität noch etwas näher als mit Lenkrädern, die nur zwei Gangpositionen zulassen. Das Metallicgehäuse sieht recht nobel aus und der Stick selbst ist angenehm griffig. Außer Rally Championship 2000 unterstützt bisher jedoch kein Spiel standardmäßig diese Kombination, wodurch man vorerst auf Patches oder neuere Spiele angewiesen ist. Preis: circa 140 Mark. Das aktuellste Lenkrad aus dem Act-Labs-Rennstall ist das Force RS, das mit ForceFeedback-Effekten aufwartet. Der Drehradius beträgt satte 280° (Guillemot FFB Wheel: 200, Microsoft Sidewinder FF: 270, Logitech Wingman Force: 180). Die Pedale wurden so konstruiert, dass sie nur unter extremer Einwirkung kippen. Außerdem besitzt der Unterboden eine Ruhefläche für den linken Fuß.



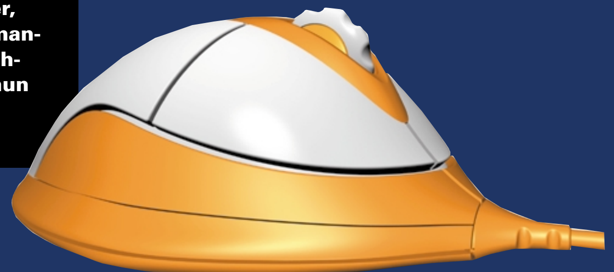
Einziger PC-Schalthebel mit über zwei Funktionen.



Langsam lernen die Lenkrad-Hersteller hinzu. Mit den sieben Gängen des RS-Shifter machen Rennspiele einfach mehr Spaß. Fehlt nur noch ein Lenkradsystem mit Kupplung.



Die Razer Boomslang war zwar eine Maus für Profi-Spieler, doch so recht hat sie niemanden überzeugt. Den Durchbruch will Kärna LLC nun mit der neuen Razer Mamba schaffen.



Razer Mamba Maus
Preis: Circa 180 Mark
Hersteller: Kärna LLC, www.razerzone.com
Termin: 4. Quartal 2000

Razer Raptor Gamepad
Preis: Circa 100 Mark
Hersteller: Kärna LLC, www.razerzone.com
Termin: 4. Quartal 2000

Kärna LLC

Wenn Sie die letzten paar Ausgaben mitverfolgt haben, dann sind Ihnen vielleicht die getesteten Razer-Boomslang-Profi-Mäuse aufgefallen. Sie schnitten wegen einer allzu gewöhnungsbedürftigen Form eher schlecht als recht ab. Die Firma Kärna LLC stellte auf der E3 erste Designstudien zum Nachfolger der Razer Boomslang vor. Die Razer Mamba arbeitet mit derselben Präzisions-Technologie – mit dem Unterschied, dass sich der Mausball nun in der Mitte befindet und die Maus allgemein ergonomischer zu bedienen ist. Die Mamba erscheint ebenfalls in einer 1000er und 2000er dpi-Version, wobei letztere eine höhere Genauigkeit an den Tag legt. Der Mausball verschmutzt durch seine patentierte Anti-Staub-Verarbeitung der Maus-Hülle nur alle Jubeljahre. Die Konfiguration ist genauso einfach wie bei der Boomslang, wobei einfach derselbe Treiber (2.0) verwendet wird und die Einstellungen »On the Fly« übernommen werden.

Auch an die Konstruktion eines Gamepads hat man sich bei Kärna LLC herangewagt. Das Razer Raptor-Gamepad trägt sich bei der Gelegenheit gleich noch in die PC-Geschichte ein, bietet es doch Force-Feedback-Effekte an einem kabellosen Pad. In erster Linie ist das Raptor für PlayStation2-Fans gedacht. Dank der abartigen Mobility-RF-Technologie funktioniert das gute Teil aber auch mit gewöhnlichen PCs, voraussichtlich über die USB-Schnittstelle. Kärna LLC wirft gerne mit großen Zahlen um sich – so auch beim Razer Raptor, das bei einer Radiofrequenz von 900 MHz die Daten überträgt, was eine exaktere Steuerung ermöglicht. Die beiden neuen Razer-Produkte waren auf der E3 noch nicht zu begutachten. Lediglich Designstudien gab es zu bewundern.





Das Razer Raptor-Gamepad wird Force-Feedback-Effekte bieten und das ganz ohne lästiges Kabelwirrwarr (Infrarot).

F22-2000 Profi-Joystick
Preis: Circa 220 Mark
Hersteller: Guillemot, www.guillemot.de
Termin: Anfang 2001

TQS-2000 Profi-Schubkontrolle
Preis: Circa 200 Mark
Hersteller: Guillemot, www.guillemot.de
Termin: Anfang 2001

Guillemot

Mit einer ganzen Palette an Neuigkeiten überraschte Guillemot an seinem von Unreal-Tournament-Spielern belagerten Stand. Der Preis für die interessanteste Neuigkeit bei Guillemot ging an zwei Prototypen. Bei den unter dem Arbeitstitel bekannten Geräten F22-2000 und TQS-2000 handelt es sich um einen Flugknüppel und den dazugehörigen Schubregler, die denen einer F16 exakt nachgebildet wurden. Als Zielgruppe hat man sich die Hardcore-Flugsimulations-Fans herausgepickt, die den Stick im schicken Design erhalten. Sowohl das Gehäuse als auch Teile des Sticks werden komplett in Metall gefasst sein. Man hat es sich zum Ziel gemacht, die Probleme des Vorgängers F22 auszumerzen und einen perfekten Nachfolger zu entwickeln. Die Zeichen stehen gut, zumal der Stick folgende Eigenschaften vorweist: austauschbarer Griff (beispielsweise durch den einer F/A-18), verstellbare Federstärke, 200 Programmierungs-Möglichkeiten und neue Treibersoftware.



Nach langer Durststrecke kommt bald ein professionell verarbeiteter Flugknüppel und die passende Schubkontrolle von Thrustmaster/Guillemot. Beide Geräte sind noch Prototypen.



Neue Joysticks braucht das Land. Der Afterburner Force Feedback lässt Sie den Schubregler vom Stick trennen.

Lenkräder an die Macht

Man könnte meinen, die sieben mageren Lenkrad-Jahre stünden bevor, wirft man einen Blick auf Guillemots aufgestocktes Lenkrad-Arsenal. Dort findet man das Nascar Charger, respektive Nascar Pro Digital 2, die hier zu Lande aber unter dem bekannteren Ferrari-Label laufen werden. Ebenso waren das Modena-Modell (360 Modena Racing Wheel) und die Force-Feedback-Racing-Variante 360 Modena Pro Racing Wheel an Bord des Guillemot-Messestandes vertreten. Zudem gab es noch zwei neue Joysticks zu bewundern: Zum einen den Top Gun After Burner (auch als Force-Feedback-Version namens Top Gun Afterburner Force Feedback erhältlich) und zum anderen den Top Gun Fox 2, der auch in einer aufgemotzten Pro-Variante mit mehr Funktionen auftrat. (jr)



Das 360 Modena Racing Wheel wurde seinem Ferrari-Vorbild nachgebildet.



Ein ganzer Haufen neuer Thrustmaster-Lenkräder stapelten sich am Guillemot-Stand um die Wette.

GERÄTE-EIGENSCHAFTEN

Top Gun Fox 2 Joystick	Vier Buttons, Throttle
Top Gun Fox 2 Pro	Sechs Buttons, Throttle, Coolie-Hat, drehbarer Stick
Top Gun Afterburner	Sechs Buttons, abtrennbarer Schubregler, Coolie-Hat, drehbarer Stick
Top Gun Afterburner Force Feedback	Abtrennbarer Schubregler, Coolie-Hat, drehbarer Stick, Force Feedback
360 Modena Racing Wheel	13 Funktionen, Pedale, 8-Wege-Digitalpad
360 Modena Pro Racing Wheel	13 Funktionen, Pedale, 8-Wege-Digitalpad, Force Feedback, Gangschaltung mit zwei Funktionen
Preise:	Noch nicht bekannt
Hersteller:	Guillemot, www.guillemot.de
Erscheinungstermin aller Geräte:	3. bis 4. Quartal 2000

Logitech

Satte zehn neue Produkte gab es am Logitech-Stand zu bewundern. Den Anfang machte der Force-Feedback-Joystick Wingman Force 3D. Damit gelang Logitech ein kleines Kunststück, denn einen so flachen Rüttel-Stick haben wir bis dato noch nicht gesehen. Der Erfolg des Knüppels mit sieben Buttons, Coolie-Hat, drehbarer Achse, Schubregler und Shift-Taste scheint vorprogrammiert. Der Rüttel-Effekt war sehr stark, kam aber nicht an die Wirkung des Wingman Strike Force 3D heran, den wir in einer Prototyp-Ausführung kurz antesten konnten. Der Strike Force 3D wird voraussichtlich im vierten Quartal auftauchen. Den erfolgreichen Wingman-Game-pad-Extreme-Modellen schiebt man nun noch zwei weitere Modelle nach.



Erfolg vorprogrammiert: Der Logitech Force 3D ist der bisher flachste und platzsparendste Force-Feedback-Joystick.



Gehört nun offiziell zum Sortiment: das Wingman Mousepad.

Logitech Gamepads

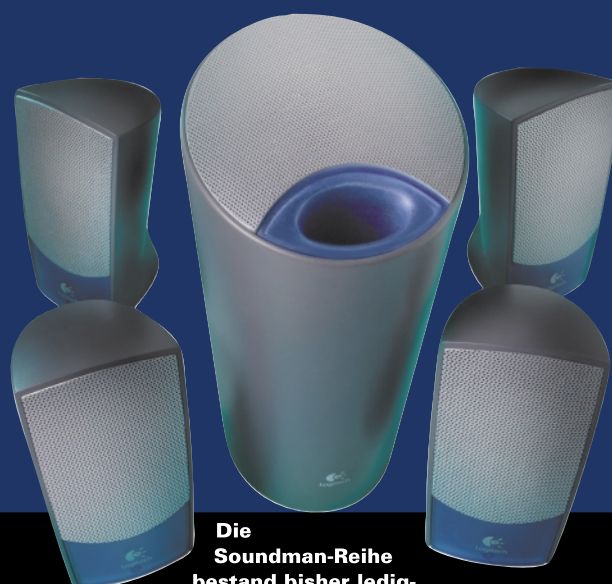
Das Wingman Rumble Pad ist ein Vibrations-Pad, das ohne Batterien auskommt und seinen Saft über die USB-Schnittstelle ansaugt. Auf dem Pad sitzen zwei analoge Knüppelchen, ein Schubregler, ein Steuerkreuz und neun programmierbare Knöpfe, nebst eines Mode-Buttons. Als Low-Budget-Gamepad wurde das Wingman Precision-Gamepad vorgestellt.

Das Wingman Rumble Pad braucht dank USB-Anschluss keine Batterien.

Bei einem Pad für 20 Mark darf man außer einem Steuerkreuz und vier Knöpfen auch nicht mehr erwarten.

Logitech Lenkräder

Im Logitech-Lenkrad-Sektor steht eine Ablösung bevor. Der Nachfolger des Wingman Formula Force namens Wingman Formula Force GP wird an den USB-Port angeschlossen, bietet zwei Schaltungen am Lenker, vier programmierbare Knöpfe, zwei Pedale und natürlich den Force-Feedback-Effekt. Ohne letzteren ist das Wingman Formula GP versehen, das sich als Low-Budget-Lenkrad mit Gameport-Anschluss, vier Buttons, zwei Lenkrad-Schaltungen und zwei Pedalen präsentiert.



Die Soundman-Reihe bestand bisher lediglich aus zwei Satelliten-Lautsprechern. Im neuen Soundman SR-30-Paket schlummern vier Satelliten und ein Subwoofer.





Das Wingman Formula Force GP ist das Nachfolger-Lenkrad des beliebten Wingman Formula Force.

Logitech-Lautsprecher

Gleich vier neue Lautsprecher führt Logitech noch in diesem Jahr ein. Stärkstes Modell darunter ist der SoundMan Xtrusio DSR-100, welcher ab September mit 100 Watt sein Bestes gibt. Weitere Details wurden nicht bekannt gegeben. Dafür gab es das SoundMan SR-30 zu hören, das Surround-Sound mit vier kleinen Satelliten ermöglicht. Mit dabei ist eine Fernbedienung. Ein Kopfhörereingang wurde nicht vergessen. Das Soundman S-20-Modell besteht aus zwei Satelliten, dem Subwoofer und der Fernbedienung. Und es gibt noch den Logitech Soundman S-4, der aus zwei Lautsprechern besteht und auf Wunsch für den Schwaben-Geldbeutel konzipiert wurde.

ÜBERBLICK

Bezeichnung	Typ	Preis	Termin
Wingman Force 3D	Force-Feedback-Joystick	120 Mark	Juni 2000
Wingman Strike Force 3D	Force-Feedback-Joystick	150 Mark	4. Quartal 2000
Wingman Rumble Pad	Gamepad	Unbekannt	August 2000
Wingman Precision Gamepad	Gamepad	25 Mark	Juli 2000
Wingman Formula Force GP	Force-Feedback-Lenkrad	200 Mark	Juli 2000
Wingman Formula GP	Lenkrad	120 Mark	Juli 2000
Soundman Xtrusio DSR-100	Lautsprecher	Unbekannt	September 2000
Soundman SR-30	Lautsprecher	150 Mark	Sommer 2000
Soundman S-20	Lautsprecher	100 Mark	Sommer 2000
Soundman S-4	Lautsprecher	40 Mark	Sommer 2000

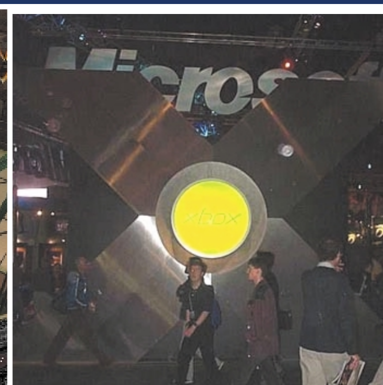
www.xbox.com

Microsoft X-Box

Während auf der Developer's Conference die Grafikleistung der X-Box bewundert wurde, gab es auf der E3 einen kleinen Ohrenschmaus zu hören. Chefentwickler Seamus Blackley präsentierte eine Musikdemo, bei der die Melodie sanft zwischen Jazz-, Disco-, Country- und Drum&Bass-Musik wechselte. Dabei soll der Prozessor durch DirectMusic so gut wie überhaupt nicht belastet werden. Weiterhin wurde erneut die Butterfly-Demo gezeigt, die nun ebenfalls mit Musik unterlegt war. Je nach Verhalten und Anzahl der Schmetterlinge variierte das musikalische Thema. Zu guter Letzt lief noch eine erweiterte Robot-Demo, in welcher der Roboter nun mit einer reflektierenden Chrom-Schicht überzogen war und die Frau Schatten auf den eigenen Körper warf. Mit einem Sidewinder-Gamepad-Pro steuerte der Microsoft-Sprecher die beiden Charaktere, wobei die Bewegungen in Echtzeit ausgeführt wurden. In einem Gespräch mit den Entwicklern der Butterfly-Demo erfuhren wir, dass sie dieselbe Frame-Rate mit einem zusätzlichen Drittel der dargestellten Schmetterlinge hätten realisieren können. Auch die integrierte GeForce-Karte soll erst 15 Prozent der endgültigen Leistung vermitteln. In den letzten Sekunden der Robot-Demo gab es noch einen kleinen Lacher, als Blackley den Roboter nach einigen witzigen Kunststücken schließlich, durch einen Hopser der Athletin nach vorne, in den Abgrund hüpfen ließ.



Die neue Butterfly-X-Box-Demo war mit Musik unterlegt, die sich je nach Verhalten der Schmetterlinge änderte.



Das X markiert den Punkt: Microsoft stellte ein riesiges X-Zeichen in seinen Stand.

www.gravis.com

Gravis

Bei Gravis entwickelt man wohl bis zum Tag des jüngsten Gerichts die typisch bunten Eingabegeräte. Auch die neuesten Produkte besaßen die bonbonfarbenen Buttons. Eine Ausnahme machte da der Prototyp das Xterminator Force Gamepad. In schlichtem Entwicklerschwarz ballerten wir uns mit Hilfe von elf Buttons durch einen Vertikalscroller. Am Rüttelefekt dürfte Gravis noch etwas feilen, da er einen recht schwachen Eindruck hinterließ. Dafür waren die Buttons angenehm griffig. Außerdem spielten wir mit dem Destroyer Tilt-Gamepad, in das ein Bewegungssensor (in etwa dieselbe Technik wie beim Sidewinder Freestyle Pro von Microsoft) integriert war. Mit dem Eliminator Gamepad Pro hatte Gravis auch ein gewöhnliches Pad im Programm. Ausgerüstet war es mit sechs Knöpfen, vier Front-Buttons und einem digitalen Steuerkreuz. Zum Abschluss fingerten wir noch etwas am neuesten Joystick namens Destroyer Xtreme-Joysherum, der mit fünf Buttons und einem Schubregler ausgestattet war. Ob das Gerät je willige Fans findet, lassen wir einmal dahingestellt. Bei den vielen Joysticks auf dem Markt dürfte es Gravis damit etwas schwer haben.



Hier ein erster Rumble-Prototyp des Xterminator Force Gamepads.



Ein typisches Gravis Gamepad. Das neue Destroyer Tilt mit Bewegungssensor.



Die Rookie-Tastatur PC Dash 2 kann nun platzsparend auf eine normale Tastatur gepflanzt werden.

www.saitek.de

Saitek

Feierte einst die Simpel-Tastatur PC-Dash einen großen Erfolg, verschwand sie gerade in letzter Zeit zusehends von der Bildfläche. Zeit für Saitek also, den verbesserten Nachfolger PC Dash 2 nachzuschieben. Insgesamt drängeln 35 Druckpunkt-Buttons auf der Oberfläche. Auf der linken Seite wurde zusätzlich ein Steuerkreuz integriert. Außerdem ist es möglich, das PC Dash auf eine normale Tastatur zu platzieren. Wie es sich für einen Hersteller von Spiele-Eingabegeräte gehört, zeigte Saitek auch ein neues Force-Feedback-Lenkrad. Das R4 wurde uns in einer Prototypen-Version gezeigt. Laut Saitek wird noch die Feile angelegt, damit die Form noch etwas kleiner wird. An Funktionen gibt es vier Buttons, zwei Lenkradschalter, Pedale und eine Gangschaltung mit zwei Stellungen abzuhaken. Ebenso sahen wir einen neuen Force-Feedback-Joystick, der sich jedoch noch in einem sehr frühen Stadium befand. **(jr)**



Kurztests

Arowana Ball-Less Wheel Mouse

Nach mehreren Mäusen von Microsoft und Genius stellt nun auch Arowana einen Nager mit optischem Sensor her. Der große Vorteil solcher Eingabegeräte ist die nahezu ewige Haltbarkeit. Die Tage des Mausballs, der sich mit allerlei Staub verklebt, die vertikale und horizontale Rolle beschmutzt, was schließlich zu ruckartigen Bewegungen führt, sind langsam aber sicher gezählt. Genauso wie die IntelliEye-Modelle von Microsoft arbeitet auch der optische Sensor der Ball-Less Wheel Mouse (was für ein einfallsreicher Name) mit 1500 Abtastungen pro Sekunde. Wer einmal den Unterschied festgestellt hat, der wird seine normale Maus schnell in die Ecke donnern. Vorsicht beim Kauf der Arowana Maus, da es das Modell in drei verschiedenen Ausführungen gibt: Entweder als PS/2- oder USB-Modell oder als Combo, die beide Standards bietet.



Fazit

Die Arowana Maus ist das bisher schmalste Eingabegerät mit einem optischen Sensor. Für kleinere Hände ist sie optimal. Die Form ist sogar schmaler als die der Microsoft IntelliMouse Optical. Allerdings fehlen ihr um an deren Qualität heranzukommen zwei zusätzliche Buttons. Ein weiteres Manko ist das Mausrad, welches eine griffigere Oberfläche haben und etwas höher sein dürfte. Ansonsten lässt es sich mit der Maus vorzüglich spielen. **(jr)**

www.arowana.de

PC PLAYER WERTUNG
AROWANA BALL-LESS WHEEL MOUSE
ca. 150 Mark ■ Maus

Pro:
- Schmale Form
- USB- und PS/2-Anschluss

Contra:
- Wenig Buttons
- Tief liegendes Mausrad

GESAMTURTEIL 83

Labtec Edge-418



Vom Edel-Hersteller Labtec kommt diese Subwoofer-Satelliten-Kombination, die auch auf beengten Schreibtischen Platz finden soll. Außer dem würfelförmigen Subwoofer, der unter jeden Tisch passt, haben Sie noch zwei Satelliten-Boxen, die ultraflach und maximal einen Zentimeter dick sind. Neben etwas in die Tiefe gehenden Füßen, die ein Umkippen verhindern, befinden sich zwei Halterungen in der Schachtel, mit denen Sie die beiden Lautsprecher am Monitor oder sogar an der Wand befestigen können.
Wofür Sie jeder in einem Großraumbüro hassen wird: Das Gerät hat keinen Kopfhörer-Ausgang. Um den anzuschließen, müssen Sie schon hinter Ihren Rechner kriechen. Praktisch hingegen finden wir den kleinen Lautstärkeregler, dessen Kabel lang genug ist, um auf dem Schreibtisch zu liegen.

Fazit

Wie von Labtec gewohnt, werden Sie mit einem transparenten wie druckvollen Sound verwöhnt. Großer Nachteil: Die Maximal-Lautstärke ist trotz des Subwoofers nicht allzu hoch und der Tieftöner wummert dann so stark, dass Ihre Nachbarn sich bedanken werden. Ab einem gewissen Level ist der Bassbereich hoffnungslos überzeichnet. Falls Sie aber beim Zocken Ihrer Spiele nicht so laut aufdrehen, ist das Set sehr empfehlenswert. **(mash)**

www.labtec.com

PC PLAYER WERTUNG
LABTEC EDGE-418
ca. 200 Mark ■ Lautsprecher

Pro:
- Feiner Klang
- Satelliten-Lautstärkeregler

Contra:
- Maximal-Lautstärke gering
- Bassanhebung im Grenzbereich zu stark

GESAMTURTEIL 75

Logic 3 PC-230 Topdrive GTO



Mit Lenkrädern lassen sich so ziemlich alle Renntitel besser spielen, doch nicht jeder hat genügend Platz am Computertisch, um eines der meist voluminösen Volants aufzubauen. Für solche Leute bringt Logic 3 das PC-Topdrive-GTO-Steuer in die Geschäfte. Das hat nur gut 20 Zentimeter Durchmesser und benötigt deshalb wenig Platz in der Tiefe. Vier Buttons befinden sich hinter der Nabe, dazu kommen zwei digitale Schaltwippen. Zum Bremsen und Gas geben finden Sie zwei analoge Knöpfe auf dem Radkranz.
Sie befestigen das Gerät mit zwei (überflüssigen) Saugnäpfen und einer G-förmigen Klemme, die an den meisten Tischen passen dürfte. Somit ergibt sich zwar kein bombenfester Halt, aber allzu große Kräfte dürfen Sie bei dem kleinen Lenker eh nicht aufwenden.

Fazit

Sie können es drehen, wie Sie wollen: Das Lenkrad ist zu klein. Dazu kommen die analogen Knöpfe, mit denen Bremsversuche in der Kurve zur Fingerübung ausarten. Und auf Grund der Befestigungsweise und des recht steilen Winkels des Steuerrades thront dieses zu hoch über der Tischplatte. Das Ergebnis ist eine unnatürliche Körperhaltung, bei der Ihre Hände schnell ermüden. Letztere können Sie auch nicht mit dem ganzen Gewicht auf das Lenkrad legen, da sonst die Halterung nachgibt. Übrig bleibt eine gute Idee, die an der mangelhaften Ausführung scheitert. **(mash)**

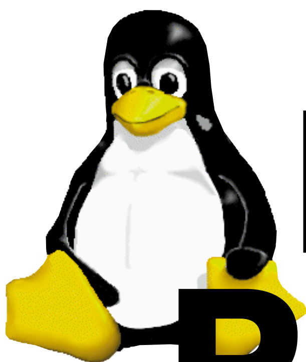
www.logic3.com

PC PLAYER WERTUNG
LOGIC 3 PC-230 TOPDRIVE GTO
ca. 70 Mark ■ Lenkrad

Pro:
- Für kleine Tische geeignet

Contra:
- Zu klein
- Gas und Bremse im Lenkrad
- Steht zu hoch

GESAMTURTEIL 25

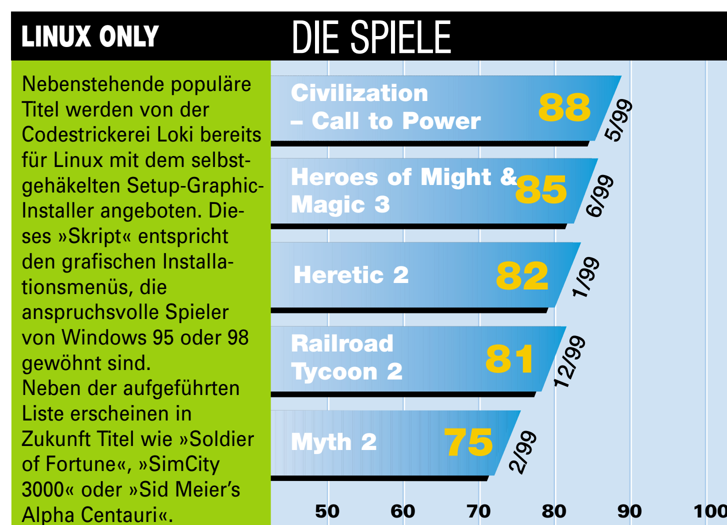


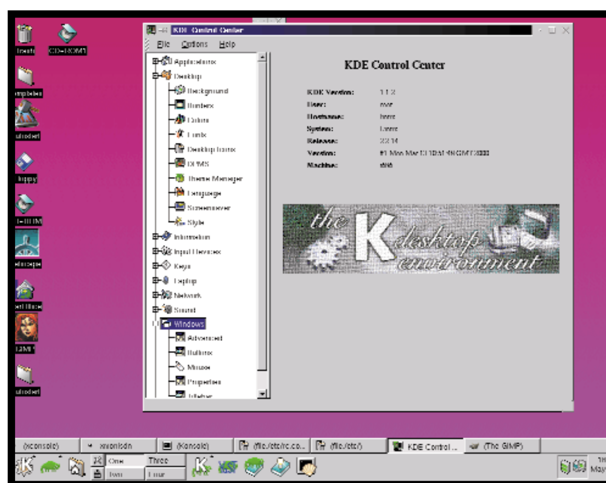
Keine Panik!



Jochen Rist rettet jeden Monat die Hardware-Welt aufs Neue.

Linux ist für die meisten ein Betriebssystem mit sieben Siegeln und, was die SuSE-Distribution angeht, mit fast ebenso vielen CDs. Dass viele Berührungsängste unbegründet sind, zeigen wir Ihnen im Folgenden.





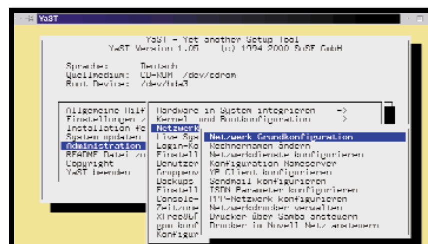
KDE: Texteingabe und Konsolengefrickel ist auch unter Linux schon lange kein Muss mehr.

Gehören Sie auch zu der Gruppe Spieler, die sich bisher weigerten, Linux auf der Festplatte zu beheimaten? Gar mit einem der folgenden Argumente? Gibt doch eh keine Spiele! Ist nur was für Netzwerkfritzen! Zu kompliziert! Unterstützt nicht einmal 3D-Karten!

Dann haben wir schlechte Neuigkeiten für Sie: Zählt alles nicht, ist nämlich komplett gelogen. Geben Sie sich also einen Ruck, Ihrer Festplatte eine neue Partition und starten Sie mit uns in die schöne neue Linux-Welt.

Was bringt's?

Zwar sollten Sie sich nicht der Illusion hingeben, als Linux-Anwender könnten Sie zum jetzigen Zeitpunkt schon genauso freizügig Ihre Spiele-Software einkaufen wie unter MS-Windows. Jedoch zeigen die Portierungen von Loki den positiven Trend an (siehe Kasten oben). Ferner verfügt das sechs CDs umfassende »Komplettpaket« von SuSE schon über eine derartig große Auswahl an Programmen, dass für eine ganze Weile Beschäftigung gesorgt sein dürfte. Hier finden sich auch Software, die zwar primär »ernsthaften« Zwecken dient, etwa FTP-, HTTP- oder Proxy-Server, aber dennoch auch für Spieler interessant sein kann. So bietet sich beispielsweise die Möglichkeit, mit Hilfe einer Firewall, respektive dem dazugehörigen Masquerading (NAT unter Windows 2000), einen mit Netzwerk- und ISDN-Karte (Modem) ausgestatteten PC zur Schnittstelle des heimischen LAN mit dem Internet zu machen. Die Verwendungszwecke sind mannigfaltig. Über eine Telefonleitung zu zweit oder dritt Netzwerkspiele (wie »Ultima Online«) zu zocken, wäre nur ein Vorschlag von vielen. Und das alles bei über MS-Windows-Niveau liegender Systemsicherheit. Der bisherige Pferdefuß war der Aufwand, der zur Einrichtung des Ganzen betrieben werden musste. Dies hat sich glücklicherweise weitgehend geändert. Die neue SuSE-Distribution wartet mit einer Installationsroutine auf, die der von Windows 98 kaum nachsteht. Die Hardware-Erkennung ist automatisiert, um Netzwerk- und Soundkarte brauchen Sie sich nicht zu kümmern, Ihre Grafikkarte für X-Windows wählen Sie

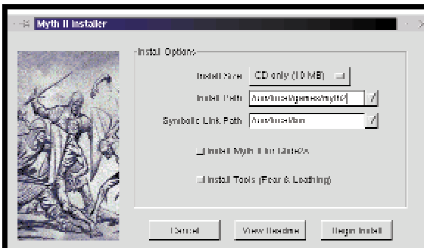


YaST wirkt zunächst nicht so anschmiegsam wie das MS-Windows-Setup, erweist sich jedoch als komfortabel und einfach zu bedienen.



Heretic 2 beweist: Auch 3D-Grafikkarten arbeiten unter Linux wie unter MS-Windows.

aus einer umfangreichen Liste. Auch die Grundeinrichtung der genannten Dienste ist durchaus einsteigerfreundlich. Denn geht es auch hin und wieder ohne die gewohnten Fenster im ungastlichen Text-Modus zu, so helfen die zahlreichen ins System integrierten Dokumentationen doch zuverlässig weiter.



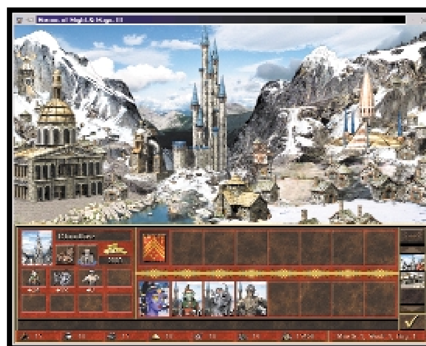
Hier der Setup-Graphic-Installer, welcher nicht nur äußerst angenehm an MS-Windows erinnert, sondern für Entwickler sogar zum Download bereitsteht.

Wie geht's?

Es stellt keine Hexerei dar, Linux neben eine schon bestehende MS-Windows-Installation auf die Festplatte zu packen. Dazu müssen Sie letztere nur partitionieren, sprich sie in verschiedene Bereiche aufteilen. Um auf Nummer sicher zu gehen und nicht Ihr mühsam zusammengepatchtes Windows 98 ins Nirwana zu schießen, sollten Sie Linux mit einem einschlägigen Programm wie »PowerQuest Partition Magic« Platz verschaffen. Der Kauf einer zusätzlichen Festplatte oder die Partitionierung mit dem DOS/Linux »fdisk« bringt natürlich ebenfalls den benötigten Raum. Letzteres ist im Regelfall jedoch nur dann sinnvoll, wenn Sie auch gedenken, MS-Windows neu zu installieren. Das von CD oder Diskette gebootete SuSE-Setup schifft Sie problemlos um alle mögliche Klippen wie Soundkarten- oder Mauseinrichtung. Da aber nun Ihr Computer bald über zwei Betriebsysteme verfügen soll, bleibt noch die Frage, wie Sie ihm klarmachen, wann er welches zu starten hat. Diese Aufgabe übernimmt der Bootmanager Lilo (siehe nebenstehenden Linux-Lexikon-Kasten). Dieses im Paket enthaltene Tool sollten Sie über die Experteninstallation auf einer Diskette ablegen. Das bereitet erfahrungsgemäß weniger Probleme, ist nervenschonender und damit mittelbar auch hardwareverträglicher ... oder kennen Sie eine Tastatur, welche die auf das Abrauchen der Win98-Installation folgenden Tobsuchtsprügel übersteht?

Sobald Sie den weiteren Installationshilfen gefolgt sind und Linux alle weiteren Softwarepakete kopiert hat, steht Ihrem »ersten Mal« nichts mehr im Weg. Automatisch startet das System im Grafik-Modus, so dass Sie von den gefürchteten (an DOS erinnernden) Shells verschont bleiben. Im standardmäßig vorgegebenen KDE dürfte sich jeder MS-Windows-Benutzer schnell zurechtfinden. Sollten Sie nun außerdem stolzer Besitzer eines der vorher genannten Spiele sein, gibt es auch für die erste Zockerei kein Halten mehr. Legen Sie die CD ein. Das Tastaturkürzel ALT-F2 und der Befehl »mount /CDROM« bindet das Dateisystem in die Verzeichnisstruktur ein. Klicke Sie sich nun durch zum Verzeichnis /CDROM und starten Sie die Setup-Datei. Von hier bis zur ersten Spielminute läuft alles wie von Microsofts Fenstereien gewohnt.

Sollten Sie darüber hinaus Hilfe benötigen oder einfach nur tiefer in die Linux-Welt vordringen wollen: Die How-Tos und die SuSE-Hilfsdatenbank wissen bei jeder Problematik Rat. Übrigens: Die SuSE-Distributuion kostet Sie knappe 100 Mark, Studenten und Schüler zahlen 20 Mark weniger. Und ein 386er-Prozessor reicht für den Betrieb aus. **(Volker Schütz/mash)**



Heroes of Might & Magic 3: Auch 3DOs Strategie-Hit wurde von Loki für Linux umgesetzt.

Kleines Linux-Lexikon

- **GUI (Graphical User Interface):** Grafische Benutzeroberfläche wie etwa bei Windows 3.1 bis 2000, Apple Macintosh System 7 oder eben X-Windows.
- **KDE (K Desktop Enviroment):** Eine einfach zu konfigurierende, grafische Benutzeroberfläche für Windows und die Standardeinstellung von SuSE Linux.
- **Kernel:** Das Zentrum eines Betriebssystems. Von hier aus findet die Verwaltung von Dateisystemen, Treiberzugriffen oder etwa das Speichermanagement statt. Heute arbeitet Linux größtenteils mit so genannten Modulen, welche früher übliche Neukompilierungen für Einsteiger überflüssig machen.
- **Manpages:** Diese dokumentieren das Linux-System und sind der beste Freund jedes Neulings. Mit dem Befehl »man« kann Hilfe und weitere Informationen zum jeweils gesuchten Befehl angefordert werden.
- **MBR:** Die ersten 512 KByte einer Festplatte. Deren Inhalt wird vom BIOS an eine statische Speicheradresse geladen. Der Code startet nun das Betriebsystem von einer Festplattenpartition oder einem Bootloader, welcher die Auswahl des Betriebsystems erlaubt.
- **LILO (Linux Loader):** Der Bootmanager ermöglicht es, verschiedene Betriebsysteme startbereit auf den Festplatten zu halten und Ihnen beim Booten die Wahl offen zu lassen.
- **Mounten:** Unter Linux müssen im Gegensatz zu MS-Windows Dateisysteme erst von Hand in die Verzeichnisstruktur eingehängt werden. Das heißt, bevor Sie etwa das CD-ROM-Laufwerk benutzen können, müssen Sie diesem mit dem »mount«-Befehl ein Verzeichnis »zuweisen«.
- **Root:** Auch Superuser oder Systemadministrator. Geben Sie aber gut acht, denn erst mal als »root« eingeloggt können Sie ohne weiteres schwere Schäden im System anrichten.
- **SaX (SuSE Advanced X Configuration Tool):** Dient der einfachen und benutzerfreundlichen Installation des X-Windows.
- **X-Windows:** Basis für GUI, deren Aussehen und Verhalten im Gegensatz zu MS-Windows frei verändert werden können.
- **YaST (Yet another Setup Tool):** Für den Einsteiger läuft jede Veränderung der Systemkonfiguration zunächst über YaST. Dieses erspart Ihnen unter anderem kompliziertes und fehlerintensives Bearbeiten von Konfigurationsdateien.

Technik Treff

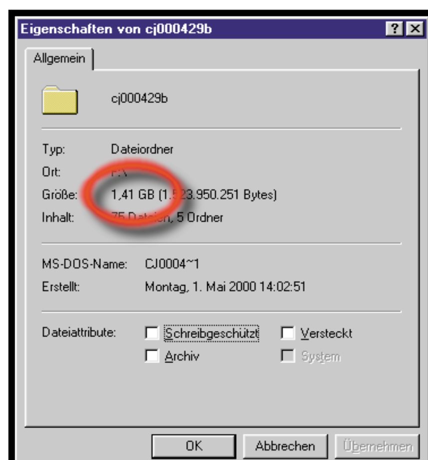


Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

■ Falsche Kapazität

Ich bin stolzer Besitzer eines PCs mit Windows 95C, UW-SCSI und einer 8,5-GByte-Festplatte. Mit dem Windows-Explorer kann ich mir auch ganz bequem die Größe von Verzeichnissen anzeigen lassen, wenn ich sie mit der rechten Maustaste anklicke und »Eigenschaften« wähle. Bei größeren Verzeichnissen, also mit deutlich mehr als 1 GByte Inhalt, scheint Windows mir eine falsche Größe anzuzeigen, bei kleineren gibt es anscheinend keine Probleme. Warum? (Niels Böger)



Der Explorer unter Windows 95 liefert falsche Kapazitätsangaben, wenn der Inhalt eines Verzeichnisses größer als rund 1 GByte ist.

Da hat der Explorer von Windows 95 schlichtweg einen Fehler, der sich durch alle Versionen durchschleppt. Dafür gibt es unter Windows 95 keine Abhilfe. Windows 98 hat diesen Fehler nicht mehr.

■ Asus-Board mit TNT-Karte

Ich möchte mein Motherboard Asus P2L97-S Rev 1.05 mit einer AGP-Grafikkarte der neuen Generation aufrüsten. Laut der Asus-Homepage laufen aber zumindest »TNT 2«-Karten auf diesem Board nicht. Mit welchen aktuellen AGP-Grafikkarten arbeitet dieses Board stabil? (Peter Damm)

Das Problem liegt an der Stromaufnahme der AGP-Karte bei 3,3 Volt Spannungsversorgung. Das Board mit der Version 1.05 liefert nur rund 2,5 Ampere, die Karte benötigt aber mehr, so dass sie auf dem alten Asus-Board nicht läuft. Für andere Karten müsste man eigentlich nur die Stromaufnahme des jeweiligen Grafikkarten-Chips in Erfahrung bringen. Leider haben es sich die Prozessoren-Hersteller abgewöhnt, Datenblätter auf den Website zu veröffentlichen, in denen auch die Stromaufnahme steht.

Deswegen gebe ich mal folgende Empfehlung ab: Da die aktuellen Chips noch leistungsfähiger und aus wesentlich mehr Transistoren aufgebaut sind (die benutzen die Chip-Hersteller, um daraus die ganzen Funktionen des Prozessors zu basteln), benötigen die Chips voraussichtlich noch mehr Strom. Aus diesem Grund würde ich in das alte Board keine neueren AGP-Karten einsetzen. Die P2L97-S-Boards mit der Versionsnummer 2.04 oder später entwickelte Boards liefern dagegen mehr Strom, so dass es keine Probleme mit AGP-Karten gibt.

■ OpenGL mit GeForce

Ich habe mir einen neuen PC mit einer Asus »AGB-V6800 GeForce 256 DDR Deluxe«-Karte gekauft. Der Rechner läuft so weit makellos, nur habe ich das Problem, dass ältere Spiele wie »Hexen 2« und Konsorten (welche die Quake-Engine benutzen) nicht mehr im GL-Modus laufen. Was kann ich machen, um dieses Problem zu lösen? (Hasso Spielmann)

Diese Spiele benutzen für den OpenGL-Modus (nicht zu verwechseln mit Glide) eine spezielle DLL. Diese DLL heißt »OPENGL32.DLL« und wird bei den älteren Spielen gleich mitgeliefert. Sie finden sie im Installationsverzeichnis des Spiels. Leider ist diese DLL für die Voodoo-1-Karte gedacht und funktioniert nicht mit der GeForce-Karte. Da die OpenGL-DLL auch noch im Startverzeichnis des Spiels untergebracht ist, benutzt das Spiel diese, anstelle die DLL im SYSTEM-Verzeichnis von Windows. So schaffen Sie Abhilfe: Die DLL im Spieleverzeichnis löschen oder umbenennen, dann wird die im SYSTEM-Verzeichnis benutzt. Sollte dort keine OPENGL32.DLL vorhanden sein, ist ein Treiber-Update fällig. Die Karten mit dem GeForce-Chip unterstützen nämlich hervorragend OpenGL.

DVD-BRENNER

In der letzten Ausgabe wurde die Frage beantwortet, ob es heute noch Sinn macht, ein CD-ROM-Laufwerk zu kaufen. Was ist aber mit einem CD-Brenner? Ist eine Alternative absehbar? Gibt es bald DVD-Brenner? Und kann man die dann bezahlen? (Andreas Zeller)

Es gibt tatsächlich einen DVD-Brenner von der Firma Pioneer. Der ist aber wegen seines Preises (im Moment 10 000 Mark) den professionellen DVD-Video-Studios vorbehalten. Ein DVD-Rohling kostet zurzeit auch noch rund 100 Mark. Wir vermuten mal, dass dieser Preis nicht sonderlich nach unten gehen wird, denn für Heimanwendungen gibt es die demnächst wiederbeschreibbaren Formate »DVD-RW« und »DVD+RW«, die beide auf normalen DVD-ROM-Laufwerken einsetzbar sind. Das ist aber noch alles Zukunftsmusik. Aus diesem Grund würden wir heute immer noch einen CD-Brenner kaufen. Schon aus dem Grund, um seine Musiksammlung fürs Auto zusammenzustellen, oder MP3-Dateien für einen MP3-Player zu brennen. Der Preis der CD-Rohlinge ist im Moment nämlich einfach unschlagbar.

■ Grafik-Update

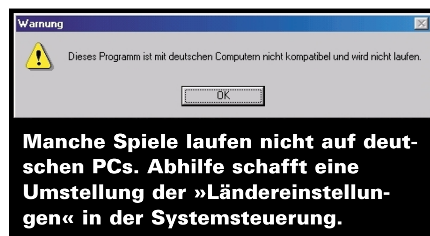
Ich habe momentan noch eine Banshee-Karte als Beschleuniger in meinem System eingebaut, trage mich aber mit dem Gedanken, demnächst auf eine »Voodoo 5«- oder »GeForce 2 GTS«-Karte umzusteigen. In meinem Computer werkelt aber nur ein Celeron/400. Die Frage ist nun: Reicht dieser Prozessor aus, um die oben erwähnten Karten auch einigermaßen auszunutzen? Oder bremst er das System aus, so dass es nach der Aufrüstung vielleicht noch langsamer ist als vorher mit der Banshee? (Hannes Pammer)

Der Prozessor hat für die neuen Grafikkarten vom Typ einer »Voodoo 5« oder einer »GeForce 2 GTS« bei weitem nicht genug Power, um diese auszureizen. Da fühlt sich bereits eine Karte mit einem »TNT 2«-Chip unterfordert. Bei einer Aufrüstung mit einer neuen Grafikkarte wird der PC aber nicht langsamer. Im Gegenteil: Die neuen Karten sind ja schneller als die Banshee. Der Prozessor bleibt zwar der gleiche, aber insgesamt wird das System (bei 3D-Spielen) einen Hauch flüssiger. Abgesehen davon sehen moderne Spiele auf den neuen Karten auch hübscher aus.

Trotzdem würden wir den Computer nicht aufrüsten und lieber in einen schnelleren Prozessor mit neuem Board investieren. Das bringt nämlich in diesem Falle mehr.

Daikatana-Demo

Weil ich ein Fan von Ego-Shootern bin, habe ich mir die 107,4 MByte große Demo von »Daikatana« aus dem Internet heruntergeladen. Über sechs Stunden hockte ich vor dem Rechner herum, rauchte eine nach der anderen, schüttete Kaffee kannenweise runter und lachte über die sinnlosen Talkshow-Themen im Fernsehen. Aber endlich war es so weit. Ich installierte das Spiel, startete Windows neu und klikkte auf »Daikatana.exe« und ... dann tauchte folgender Spruch auf dem Monitor auf: »Dieses Programm ist mit deutschen Computern nicht kompatibel und wird nicht laufen.« Was soll ich davon halten?
(Raik Stimpel)



Manche Spiele laufen nicht auf deutschen PCs. Abhilfe schafft eine Umstellung der »Ländereinstellungen« in der Systemsteuerung.

In solchen Fällen hilft es oft, die Sprache von Windows auf »Englisch (USA)« umzustellen. Das macht man in der Systemsteuerung unter »Ländereinstellungen«.

3D-Kombi oder getrennt

Reicht als Grafikkarte heutzutage eigentlich eine 2D/3D Kombikarte oder empfiehlt es sich inzwischen, auf getrennte Versionen zu setzen?
(Felix Bogeschdorfer)

Na, da Frage lässt sich ganz einfach beantworten: Es gibt ja nur noch Kombikarten. Die Zusatzsteckkarten vom Schlage einer »Voodoo 1« oder »Voodoo 2« gibt es gar nicht mehr zu kaufen (außer auf dem Gebrauchtmarkt). Von daher erübrigt sich das Problem. Darüber hinaus ist eine Karte mit einem »GeForce 256«-Chip sicherlich dreimal so schnell wie eine Voodoo-2-Karte. Es gibt also nur noch einen Grund, auf eine der alten Karten zu setzen: Man hat diese bereits und es fehlt das Geld für eine neue Anschaffung.

Kein Download

Ich hatte mir vor einigen Tagen einen Athlon/800 mit einer Elsa »Erazor X2«-Grafikkarte gekauft. Da der Athlon-Prozessor den GeForce-Chipsatz ohne speziellen Treiber nicht unterstützt, hatte ich vor, mir einen Treiber aus dem Internet zu laden. Leider zeigt mein Browser (Netscape 4.5) eine Fehlermeldung: »There is a temporary network error preventing the download of your file.«

Eine ähnliche Fehlermeldung kommt immer wieder, wenn ich erneut ins Internet will. Dann heißt es: »Fehler: Temporäres Verzeichnis C: nicht vorhanden. Bitte im Einstellungen-Feld ein neues Verzeichnis eingeben.«

Aber im Einstellungen-Feld gibt es keine Option, um ein neues Verzeichnis zu eröffnen. Wäre nett, wenn Ihr mir helfen könntet. (Johannes Schlosser)

Folgende Vorgehensweise empfiehlt sich: Auf Laufwerk C den Platz prüfen. Wenn das Laufwerk voll ist, einfach mal Platz schaffen. Wenn es da kein Problem gibt, die beiden Verzeichnisse »TMP« und »TEMP« im obersten Verzeichnis von C erzeugen. Wenn auch das nicht fruchtet, in der AUTOEXEC.BAT (im obersten Verzeichnis von Laufwerk C: nach einem Eintrag
SET TMP=
suchen und diesen auf
SET TMP=C:\TEMP
setzen. Gleiches machen Sie mit dem Eintrag SET TEMP=C:\TEMP. Danach müsste eigentlich alles laufen.

Internet mit 56k-Modem

Ruckeln 3D-Shooter stark, wenn ich sie mit einem 56k-Modem über Internet spiele? Meine Hardware: Pentium/200MMX, 64 MByte RAM, Voodoo-Banshee-Karte mit 16 MByte Speicher und Medion 56k-Modem nach V.90. (Thiel Schlauch)

Die Redaktion spielt per superschneller Standleitung im Internet 3D-Shooter, und da gibt es trotzdem oftmals nur einen »Ping« von 100 (das entspricht einer Wartezeit von 100 ms, vom Zeitpunkt des Absendens eines Befehls des heimischen PCs an den Internet-Server bis zum Eintreffen einer Rückantwort). Kleines Rechenbeispiel: ein 56k-Modem könnte theoretisch 5600 Byte pro Sekunde verschicken (pi mal Daumen durch 10 teilen). Jedes Datenbyte benötigt damit eine Zeit von weniger als 0,2 ms, um durch das Modem und in das Internet gepresst zu werden. Das Modem ist also nicht der Flaschenhals, wohl aber das Internet selbst. Darüber hinaus lässt sich mit einem Ping von 100 eigentlich noch ganz vernünftig spielen. Richtig kritisch wird es dagegen bei Werten über 500. Ein Ping von 20 ist dagegen schon superschnell.

Abgesehen davon ist ihr Computer für heutige Spieleverhältnisse schon ein recht betagtes Modell. Gerade in Verbindung mit aktuellen Spielen, bremst das System da doch ganz gewaltig. Ich empfehle deshalb in nächster Zeit lieber eine Aufrüstung des Computers als ein schnelleres Modem oder einen anderen Provider. **(hf)**

ERAZOR X WILL NICHT

Ich habe ein AMD Athlon/700-System mit 128 MByte RAM und einer Elsa »ERAZOR X«-Karte. Jedoch laufen die Spiele nicht richtig oder gar nicht. Außerdem erkennt das Board (ASUS »K7M«) zu Beginn des Bootvorgangs zwar eine AMD-CPU, jedoch nicht, dass es ein Athlon ist. (Thomas Penteker)

Checken Sie folgende möglichen Fehlerquellen: Ist der neuesten Treiber für die Grafikkarte installiert (Elsa v4.12.01.0112-0010 vom 4.2.2000; basiert auf dem Original-Detonator-Treiber 369 von nVidia, www.elsa.de)?

Wurde Windows 95 auf USB-Support gepatcht (mit »USBSUPP.EXE«, gibt es offiziell leider nicht zum Download)? Bei Windows 95 auf einem AGP-Board ohne Intel-Chipsätze ist außerdem ein Patch vom Chipsatz-Hersteller für den AGP-Bus notwendig. VIA-Chipsätze brauchen weiterhin die Version 3.3 der Datei »VIAGARTD.VXD« (gibt`s unter www.via.com.tw bei VIA). Für die Erkennung des Prozessors hilft ein BIOS-Update (www.asus.com.tw).

So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

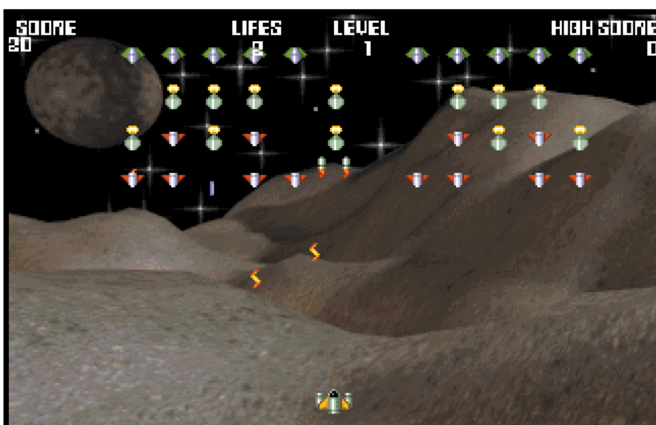
Technik-Hotline für PC Player,
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Software für Spieleprogrammierer

Game Maker 2000

Unser Bundeskanzler grübelt noch, wie er mit der Greencard informatikbewehrte Inder in die Republik schleust. Die Firma Blackstar Interactive macht inzwischen vor, wie das Programmieren erlernt werden kann: Spiele-Entwicklerkits sind angesagt. Kosten nur wenig und bringen Spaß.

Also gut, ich gebe es zu: Diese Art und Weise der Informatikausbildung entspringt meiner naiven Phantasie. Tatsache ist jedoch, dass die Leute mehr denn je an Spieleprogrammierung interessiert sind.



Eines der vielen mitgelieferten Spiele heißt »Galax«. Das ist zwar nur ein simples Ballerspiel, bringt aber Spaß und demonstriert die Fähigkeiten des »Game Makers 2000« sehr gut.

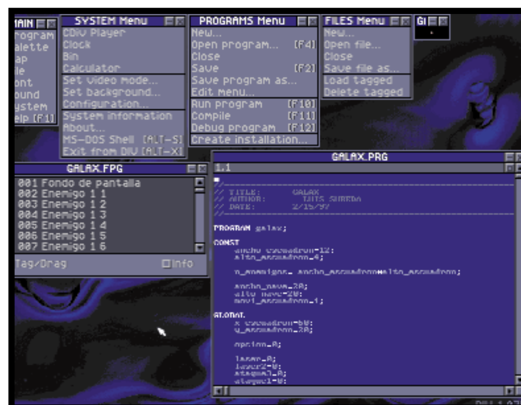
Überquellende Postfächer der PC-Player-Redaktion – virtuell und als Hardware – sprechen eine deutliche Sprache. So landete das »Game Maker 2000«-Paket von Blackstar Interactive auf dem Redaktionsschreibtisch. Dabei handelt es sich um ein Entwickler-Tool, das einem einzigen Zweck gewidmet ist: der Spieleprogrammierung.

»Ohne Programmiersprache und Vorkenntnisse« steht auf der Verpackung, was die Erwartungen in Richtung eines »Construction Kits« für Spiele lenkt. Drinnen warten zwei CDs, ein dickes Handbuch für den Game Maker sowie ein etwas dünneres Handbuch für ein 3D-Paket namens »Genesis 3D«. Aufmerksame Leser der PC Player (wer liest das Heft schon unaufmerksam) werden in letzterem exakt die gleiche Software erkennen, die wir schon in Verbindung mit dem »Game Programming Starter Kit« in Ausgabe 4/2000 vorstellten.

Umso überraschter war ich, als sich der »Game Maker« als eine DOS-Software entpuppte, die Spiele für DOS zusammenbastelt. Vor fünf Jahren, kurz vor der Einführung von Windows 95, war das noch in Ordnung. Aber heute? Ich fürchte fast, dass Spätgeborene gar nichts mehr von DOS wissen. Was das mitgelieferte Genesis 3D da noch soll, ist mir ein völliges Rätsel. Das ist nämlich für Windows und eine 3D-Karte gedacht und als solches für den Game Maker nutzlos. Wenigstens läuft das Kit ohne Probleme unter Windows 95/98.

Weitere Forschungen brachten ein integriertes System zu Tage, das im Groben aus einem Spiele-Compiler, einen Grafik-Editor sowie verschiedene kleinere, andere Tools besteht. Der Compiler verdaut die spezielle Programmiersprache »DIV«, die auf die Bedürfnisse eines Spiels zugeschnitten ist, und die an eine Mischung aus Pascal und Basic erinnert. Wenn Sie jetzt beim Lesen genau so verdutzt reagieren wie ich beim Test dieser Software, dann sind Sie in guter Gesellschaft. Denn trotz anders lautender Ankündigung auf der Verpackung, müssen Sie hier programmieren; so richtig mit Befehle ein- und vertippen, blättern im Handbuch und so fort. Das ist kein Nachteil, aber eine etwas weniger endgültig formulierte Aussage auf der Verpackung wäre da angebrachter gewesen. So ist das nämlich schlichtweg falsch.

»Der Rückschritt ins DOS-Zeitalter ist peinlich!«



Spiele programmieren ohne Programmier-Sprache? Fehlanzeige! Auch beim »Game Maker« darf der angehende Spiele-Guru mit den Fingerkuppen rhythmisch die Tastatur bearbeiten.

Die Programmiersprache an sich ist sehr leicht zu lernen; allerdings nur, wenn der potenzielle Spiele-Guru schon einmal Codes für einen Compiler gehackt hat. Ansonsten fürchte ich hier eine Welle des blanken Unverständnisses. Das Handbuch überschüttet den Käufer erst einmal mit unzähligen Erklärungen der Benutzeroberfläche, wobei das Handbuch in Deutsch ist, die Menüs hier zwar ebenfalls übersetzt wurden, aber im Programm selbst in englischer Sprache verblieben sind. Dass die Namen einiger Variablen in den Beispielprogrammen dann noch spanisch sind, fördert auch nicht gerade das Verständnis. Schöner wäre es gewesen, gleich mit einem einfachen Beispiel loszulegen und so nach und nach die Vorteile der DIV-Sprache aufzudecken. Die hat sie nämlich. Die mitgelieferten Beispiele demonstrieren gut, was damit alles möglich ist: »Asteroids«, ein 3D-Rennspiel, »Breakout« (Arkanoid), ein Horizontal-Shooter, ein Prügelspiel, alles wichtige ist dabei. Freilich nicht in Profi-Qualität, aber die sollen die Beispiele auch gar nicht liefern – wobei mich der »Galaxians«-Verschnitt durchaus eine halbe Stunde in seinen Bann gezogen hat.

Hat man sich einmal eine Stunde mit dem System angefreundet, fängt das Ding an, richtig Spaß zu machen. Die mitgelieferten Unmengen an Grafiken und Sounds befreien den Programmierer von der Not, selber etwas pixeln zu müssen. Das geht freilich per Import einer BMP- oder PCX-Grafik ebenfalls. Bewegen von Sprites, abspielen von Sounds oder CD-Tracks, abfragen der Tastatur und des Joysticks, sogar speichern von Spielständen ist mit der Programmiersprache alles kein Problem. Die fertigen Programme lassen sich lizenzfrei weitergeben und ein Installations-Routine wird ebenfalls mitgeliefert. **(hf)**

Fischs Fazit



Nach zwei Tagen intensiven Rumspielens und verzücktem Selberbastelns komme ich zu folgendem Fazit: Der Rückschritt ins DOS-Zeitalter ist lachhaft peinlich. Das Handbuch erklärt zwar alles, lässt aber blutige Anfänger im Stich. Die Programmiersprache und das ganze System ist dagegen klasse und bringt Spaß. Für professionelle Absichten ist das Paket nichts, aber für erste Schritte in Richtung »Geld, Frauen, Berühmtsein« ist der Game Maker 2000 eine schöne Sache. Kostenpunkt: rund 110 Mark, erhältlich direkt über die Web-Site **www.gamemaker2000.de**.



LAN PLAYER

Trotz des bevorstehenden Sommers wächst die Anzahl der LAN-Partys ständig. Werfen Sie rechts einen Blick auf die Karte von unserem Partner PlanetLAN, um die nächste Party in Ihrem Umkreis auszumachen.

Zwar berichten wir immer über die anwachsende LAN-Party-Szene in Deutschland, doch was machen eigentlich die LAN-Partys in anderen Ländern wie zum Beispiel Österreich?

Die bisher größte LAN-Party Österreichs mit über 500 Teilnehmern wird voraussichtlich vom 24. bis 26. November 2000 stattfinden.

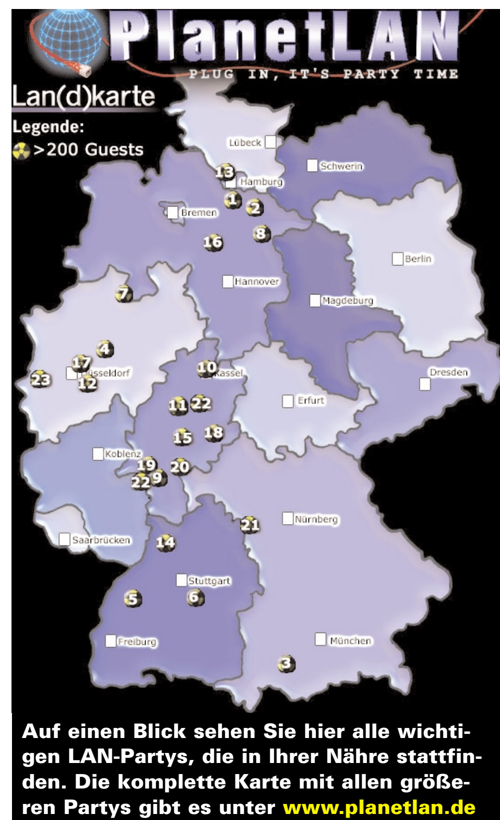
Ort des Geschehens ist das Hotel Wienerwald in Eichgraben. Die PCs werden nicht gestellt – vielmehr bringen die Teilnehmer wie üblich ihre Rechner selbst mit. Für Besucher, die mit Spielen so recht nichts anfangen können, erwartet laut den Angaben des Veranstalters ein Rahmenprogramm. Woraus dieses jedoch besteht (Teebeutelweitwurf? Sackhüpfen?), war zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht bekannt.

Weitere Informationen erhalten Sie auf der LanDay-Homepage. www.landay.com (bei den Rechtschreibfehlern gütigerweise ein Auge zudrücken, hehe).

Die kommende Party »The next Mission« der LanDay-Jungs findet laut Homepage übrigens vom ersten bis dritten September statt. Mit einer Anzahl von 250 Teilnehmern ist das für österreichische Verhältnisse auch schon ganz üppig. Die letzte Party namens »Game the Night« war mit ebensoviel Teilnehmern übrigens komplett ausverkauft. Dank zahlreicher Sponsoren wurde die komplette Netzhardware übrigens von Cisco-Systems einfach so gestellt. Glückliche Alpenländler.



Was machen denn die Partys in den Nachbarländern? Wir arbeiten an einer Gesamtkarte.



Auf einen Blick sehen Sie hier alle wichtigen LAN-Partys, die in Ihrer Nähe stattfinden. Die komplette Karte mit allen größeren Partys gibt es unter www.planetlan.de

Auf dem Trip

Nur nicht aufhören ...



Flying Horse sponsert LAN-Party-Besucher: Ein halbes Jahr lang unterstützt Flying Horse in jeder PC-Player-Ausgabe jeweils fünf LAN-Spieler mit einer Palette (24 Dosen) des Power Drinks.

Senden Sie Ihre Teilnahmekarte an die folgende Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Flying Horse Aktion 7/2000
Rosenheimer Strasse 145h
81671 München

Mitarbeiter des Future Verlags und der Firma Flying Horse sind nicht teilnahmeberechtigt, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 30. Juni 2000.

Wer wird denn bei so vielen Energy-Drinks noch ans Schlafen denken?

Wichtige LAN-Party-Termine von Juni bis August 2000

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	Eintritt	URL
1	09.06.2000	MultiMadness 8	Seevetal - Maschen	200	25	www.multimadness.de
2	09.06.2000	MONSTER DADDEL PARTY 8	Lüneburg	500	40	www.daddeln.de
3	10.06.2000	Kategorie 5	Peiting	200	35 – 40	kategorie5.planetlan.de
4	11.06.2000	PlaNET Waltrop 2000	Waltrop	200	35	www.mbmedia.de
5	16.06.2000	Circus Infernus 04/2000	Appenweier	222	30-35	www.circus-infernus.de
6	17.06.2000	LANbada Convention	Reutlingen	350	30	www.lanbada.de
7	17.06.2000	Lan-M@TriX	Lengerich	220	30	www.lan-matrix.de
8	23.06.2000	LANSTRIKE	Uelzen	500	30	www.lanstrike.de
9	23.06.2000	TeraFusion 2K	Niedernhausen	560	35	www.terafusion.de
10	23.06.2000	The Final IMPACT 3 - LAN meets ART	Kassel	300	35	www.final-impact.de
11	24.06.2000	me and my gun	Gemünden	400	35	lanparty.0816clan.de
12	30.06.2000	Frag da LAN Vol.3	Leichlingen	400	35	www.fragdalan.de
13	01.07.2000	Fragtion	Halszenbek	200	15-25	www.fragtion.de.vu
14	07.07.2000	Gigahertz LAN Party: Phase III	Büchenau	230	35	www.gigahertz-lan.de
15	07.07.2000	Circus Infernus 05/2000	Pohlheim	222	30-35	www.circus-infernus.de
16	07.07.2000	Knife Wars 2000	Hodenhagen	200	35	www.aldi-force.de
17	15.07.2000	M@TriX 2/2000	Lengerich	220	30	www.lan-matrix.de
18	28.07.2000	ErrorNet Y2K	Fulda - Sickels	350	19-29	www.errornet.fulda.net
19	28.07.2000	DarkBreed - Breaking Normality	Wiesbaden	2000	50	www.darkbreed.net
20	11.08.2000	Highvoltage 3rd Dimension	Altenmittlau	200	30	www.gaming-area.de
21	18.08.2000	project lan	Bad Windsheim	300	25	www.project-lan.de
22	18.08.2000	PC-NETWORK-GAMEDAY	Schwalmstadt	200	50	www.rmc-edv.de/png
22	18.08.2000	Circus Infernus	Mainz-Finten	222	35-40	www.circus-infernus.de
23	18.08.2000	Battledome	Amern (Schwalmtal)	600	40	www.battledome.de

Klein, aber fein

Groß, größer am größten - daran denken die meisten Spieler wenn ihnen das Stichwort LAN-Party in den Sinn kommt.



So sieht jemand aus, der zu viel »Counterstrike« gespielt hat.



Übersichtliche LAN-Partys mit weniger als 100 Teilnehmern werden zunehmend beliebter.

Schließlich herrscht seit Anfang 1999 ein inoffizieller Wettkampf unter den Veranstaltern mit dem Motto »Wer stellt die größte LAN-Party auf die Beine?«.

Bis zum 28. Juli 2000 liegt die »Krone« noch bei den Jungs vom Gamers Network und ihrer 1600 Mann »Gamers Gathering« (PC Player 3/99), aber Ende Juli steigt in Wiesbaden die »DarkBreed - Breaking Normality« mit über 2000 Teilnehmern. Doch auch der »Darkbreed Thron« wackelt schon, bevor er überhaupt erklommen wurde. Gerüchten nach, sucht ein anderer Veranstalter bereits das nötige Netzwerk-Equipment für eine 5000-Mann-Party zusammen, die Ende des Jahres stattfinden soll.

Spätestens jetzt stellt man sich die Frage, ob diese Veranstalter nicht absolut größenwahnsinnig geworden sind. Schließlich kann man mit 300 Spielern wesentlich unkomplizierter im Netzwerk spielen als mit 3000. Es werden weder zweistellige Millionenbeträge noch eine Halle benötigt, die so groß ist, dass man dort auch ein Konzert mit Britney Spears veranstalten könnte. Gibt es also nicht auch kleinere Partys, die weit von der vierstelligen Teilnehmerzahl entfernt sind, wo man den Großteil der Gäste noch vom letzten Mal mit Namen kennt und wo der Veranstalter keine Aktiengesellschaft, sondern eine einfache Privatperson ist?



Wegen höherem Aufwand und Pannen-Anfälligkeit ist die Zahl der großen Partys rückläufig.

Es gibt sie und zwar in einer rekordverdächtigen Anzahl. Die Original-Lan(d)karte auf PlanetLAN zählt circa 150 dieser Partys in der Größenordnung von 50 bis 300 Teilnehmern. Täglich werden bei PlanetLAN drei bis fünf neue Partys von ihren Veranstaltern angemeldet. Die »Big-Player« mit ihren vierstelligen Teilnehmerzahlen bilden dabei auf der Lan(d)karte nur eine winzige Minderheit.

Besonders im Ruhrgebiet häufen sich die Partys auf engstem Raum. Wer dort wohnt hat die Qual der Wahl. Innerhalb einer Stunde Autofahrt kann man dort circa 50 LAN-Partys erreichen. Wer etwas mehr Zeit hat als eine Stunde, kann auch einfach alle Stadthallen und Jugendzentren der Reihe nach abklappern. Spätestens bei der fünften Stadthalle stößt man auf eine LAN-Party.

In den neuen Bundesländern gibt es zwar bei weitem noch nicht so viele LAN-Partys wie in den alten Ländern, aber auch dort beginnt der Aufschwung. Die zweitgrößte Party Deutschlands und die Größte Ostdeutschlands mit 800 Teilnehmern fand Ende März in Erfurt statt (Das Große Beben 2, PC Player 6/99). In Dresden steigt im September die »LAN-Conference« mit 1000 Teilnehmern. Neben diesen beiden Ostdeutschen »Big-Playern« sprießen auch zahlreiche kleine Sessions aus dem Boden.

Wie sieht die Zukunft aus? Wird es bald ein Netz kleiner Partys geben oder wird alle 100 km eine riesige LAN-Party stattfinden? Umfragen haben gezeigt, dass die Community sich beides wünscht (PC Player 5/99). Sowohl die Kleineren, die man schnell erreichen kann, als auch die Großen, wo sich die ganze Szene trifft und LAN-Party-Geschichte geschrieben wird. **(Michael Wegner/jr)**

Luxus–LAN

Unter dem Motto »32 Hotel-Rooms against Yours« steigt am 29. und 30.07.2000 in Groß-Gerau die erste LAN-Party Europas in einem Hotel. Je nach Größe bekommen die Clans entweder ein Penthouse-Zimmer oder einen normalen Raum. Die Räumlichkeiten sind alle klimatisiert, verfügen über eine interne Telefonanlage, einen Fernseher und natürlich Betten - so überflüssig sie scheinen mögen. Die Anmeldung ist leider schon geschlossen, da bereits nach 4 Tagen alle Zimmer komplett ausgebucht waren. PlanetLAN wird selbstverständlich exklusiv aus einem der 32 Zimmer berichten.



Ob sich eine LAN-Party im Hotel auch wirklich lohnt, erfahren Sie in der PC Player 9/2000.

Hausaufgaben aus dem Netz?

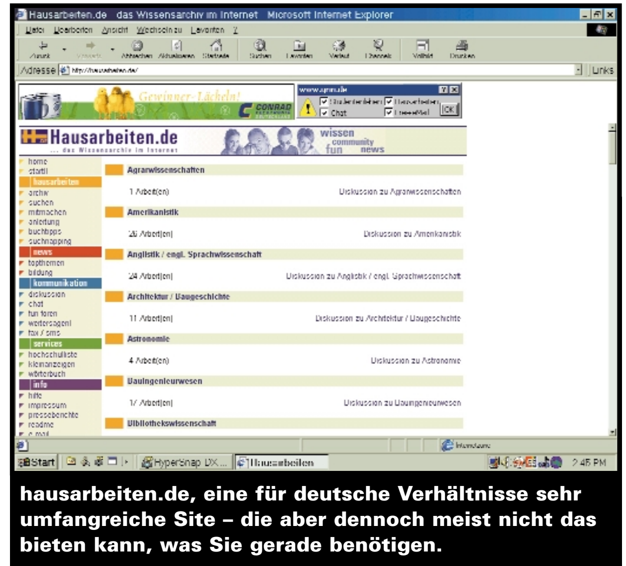
Referate, Hausarbeiten, Themen-Infos – schöne neue Schülerwelt im Netz? Lernen die Kids das Abschreiben im großen Stil? Wir sagen: Alles halb so wild!

Die Klagen über zunehmendes Plagiats-Unwesen häufen sich, vor allem in den Vereinigten Staaten, aber auch hier zu Lande. Das Internet, so der Tenor, öffne dem Abschreiben Tür und Tor, und in den Schulen fange es bereits an.

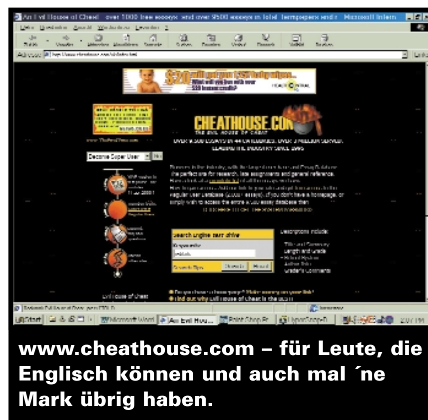
Nun, auf den ersten Blick klingt das einleuchtend, denn auch unter den deutschen Web-Adressen finden sich solche wie **hausarbeiten.de** oder **www.spickzettel.de**. Wer die entsprechenden Sites einmal näher betrachtet, stellt jedoch schnell fest, dass die Sache nicht so einfach ist, wie sie scheint. Zum einen finden sich viele Texte gleich bei mehreren Anbietern, was die Menge des vorhandenen Materials reduziert, zum anderen ist in Bezug auf Umfang und Qualität auch nicht alles Gold, was glänzt – um es mal recht vorsichtig zu formulieren.

Aber das Hauptproblem ist ein anderes: Wir haben bei der wohl üppigsten deutschen Sammlung (hausarbeiten.de) einmal die Probe aufs Exempel gemacht und eine Reihe von willkürlich benannten Themen aus verschiedenen Bereichen durch die Suchmaschine gejagt. Das Ergebnis war niederschmetternd: Nur zu einem (das Kaninchen) fand sich eine passende Arbeitsvorlage, ein zweiter Versuch (Gründungszeit der DDR) erbrachte ein paar vielleicht am Rande interessante Treffer, wenn nach der DDR allgemein gefragt wurde – hier wäre also zunächst zeitraubende Materialsichtung erforderlich gewesen.

Funktionieren könnte das Abkupfern also nur andersherum: Wenn etwa die Möglichkeit besteht, sich ein Thema selbst auszusuchen und das Internet-Angebot dementsprechend vorher zu sichten. Aber auch in diesem Falle ist es für Lehrer sicherlich kein großer Aufwand, die einschlägigen Adressen mit der Aufgabenstellung zu vergleichen, um so eventuellen Ähnlichkeiten auf die Spur zu kommen. Ob sie das auch tun oder heutzutage immer noch im berüchtigten Elfenbeinturm ihrer Lebensfremdheit hocken, können wir nicht beurteilen – Tatsache ist aber, dass es wohl den Lehrern selbst zuzuschreiben wäre, sollte Internet-Abschreiben unter Schülern ein Massensport werden.



hausarbeiten.de, eine für deutsche Verhältnisse sehr umfangreiche Site – die aber dennoch meist nicht das bieten kann, was Sie gerade benötigen.



www.cheathouse.com – für Leute, die Englisch können und auch mal ´ne Mark übrig haben.

Enttarnen per Netz

Das Fazit dieses Lokaltermins lautet demnach heute wie auch schon in früheren Zeiten: Wer abschreibt, darf nur die Gedanken der Vorlage übernehmen, um den eigentlichen Text dann von Grund auf neu und selbst zu strukturieren sowie zu schreiben. Diese Vorgehensweise erfordert natürlich so viel Einsatz, dass der Ersparnis-Gedanke des Abschreibens fast schon wieder ad absurdum geführt wird – andererseits vermeidet man auf diese Art immerhin auch, einem Plagiator-Spürhund zum Opfer zu fallen, der in den USA gerade Furore macht.

Unter **www.plagiarism.org** ist dort nämlich eine Firma erreichbar, die eingesandte Prüftexte mit den in ihrer Datenbank enthaltenen Arbeiten vergleicht. Die verwendete Software ist leistungsstark genug, um Plagiate selbst dann herauszufiltern, wenn der Text umfänglich verändert wurde. Sie soll zum Jahresende auch in Deutschland beziehungsweise für deutsche Arbeiten einsetzbar sein, wird dann aber wohl erst mal im akademischen Sektor auf Interesse stoßen ... **(jn)**

Internet-Adressen zum Thema

- **hausarbeiten.de** (Mit mehr als 4000 Texten wohl die größte Sammlung)
- **www.chemieonline.de** (Professionelle Texte)
- **referate.heim.at** (3000 Arbeiten, aber schlechte Übersicht)
- **www.referate.org** (Gute Suchmaschine)
- **www.fundus.org** (Über 4000 Artikel, aber viele Überschneidungen mit anderen Adressen)
- **young.de** (Nur mäßiges Angebot, aber gut aufgeschlüsselt)
- **AOL: Stichwort Hausaufgaben** (Nachhilfe und Links)
- **www.cyberessays.com** (Englisch, kostenlos, aber unvollständig, da erst im Aufbau)
- **cheathouse.com** (Englisch, gut organisiert, kostet zehn Dollar im Jahr)
- **schoolsucks.com** (Englisch, versucht den Surfer auf umfangreiche und gut organisierte, aber mit neun Dollar pro Seite sehr teure Profi-Datenbanken zu locken)
- **www.plagiarism.org** (Der Abschreiber-Killer, bald auch bei uns)

Weitere Adressen: **www.hausaufgaben.de**, **homeworx.net**, **schulhilfen.com**, **www.abi-pur.de**, **www.spickzettel.de**



Pac-Woman Andrea auf der Flucht vor Geist Jona – das hätten wir auch im richtigen Leben gern mal gesehen.

Big Brother – The Game

Dahin musste es ja wohl schließlich kommen: Nach dem Brettspiel und diversem anderen Merchandising-Kram versteckt sich nun ein Computerspiel schamvoll in den Regalen der Händler. Erfüllt von der Überzeugung, dass Schlichtes auch Gutes sei, verfielen die Hersteller auf ein Vorbild, mit dem schon Tante Ellis Jüngster (der heute 32 ist) damals seinen Spaß hatte: »Pac Man«! Klar, was vor 15 Jahren ein Knaller war, kann doch heute nicht schlecht sein, oder?
Zumal das Spielprinzip ja für den Nachfolger noch ungeahnte Erweiterungsmöglichkeiten offen lässt. Man könnte beispielsweise Rollenspiel-Elemente einbauen: Kerstin ist die Mu ... äh, Miezekatze abhanden gekommen und Alex muss sie suchen. Auch ließen sich die aufzufressenden Nahrungsmittelvorräte durchaus individueller gestalten. Jawoll, Shakes-Bier für Zlatko! Ernst beiseite – wir wollen ja dem Produzenten gar nicht vorwerfen, dass er bloß mit Antiquitäten Geld verdienen möchte. Und wenn Sie das Spiel kaufen, sind Sie ohnehin selbst daran schuld. Es sei denn vielleicht, Sie zählen sich zu den rat- und ausweglosen Fans der BB-Reality-Soap und wären schon mit ein paar mäßig präsentierten Videomitschnitten Ihrer Lieblinge zufrieden. Die können hier nämlich unterwegs aufgesammelt und später angeschaut werden.
www.bigbrother-game.de

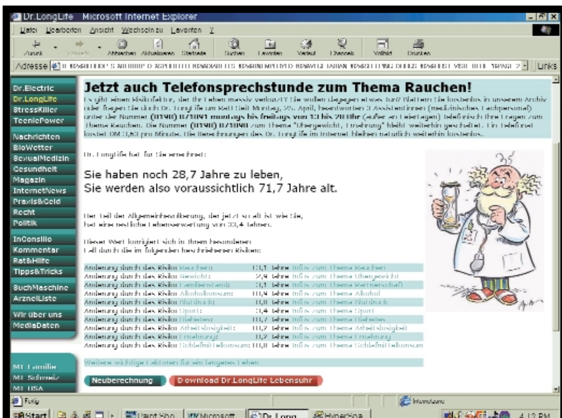


Man erkennt ihn zwar kaum, aber es soll wohl Jürgen sein.

Lang soll er leben!

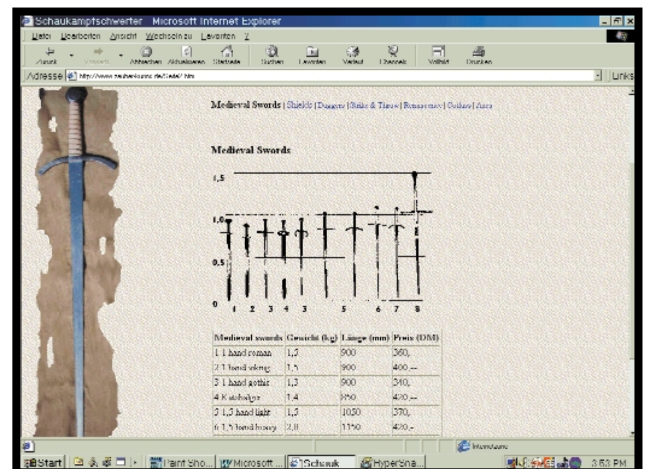
Doktor Longlife hat die letzten Fragen unserer Existenz geklärt, zum Beispiel die, wie lange jeder noch zu leben hat. Rein statistisch gesehen, versteht sich. Zu diesem Zweck muss man einen kurzen Fragebogen ausfüllen und bekommt dann automatisch die Antwort auf den Bildschirm. Na, wer traut sich?

longlife.medical-tribune.de/index.php3

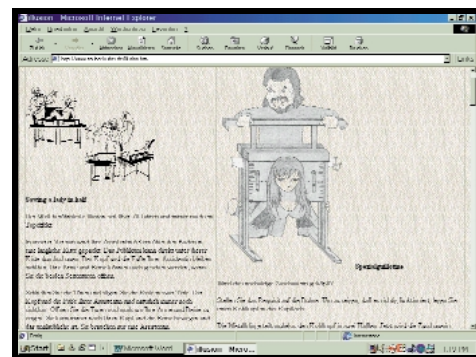


Joe war mutig und scherte sich wenig um sein unterdurchschnittliches Ergebnis.

Hokuspokus



Zauberladen: Wir interessierten uns vor allem für die Schwerter.

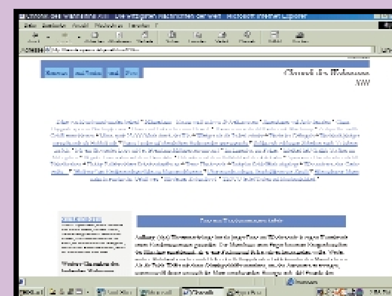


Kopf ab: So macht's auch David Copperfield.

In Ihrer Stadt gibt es keinen richtig netten Zauberladen? Da wisen wir Abhilfe. Mark Holmes' Zauber- und Kuriositäten-Seite verkauft auch an Einzelbesteller Gemeinheiten wie ein ganz normales Glas, das immer kleckert und tropft, wenn ein armes Opfer daraus trinkt. Schaukampf-Schwerter (ideal für das tägliche Gefecht), Trinkhörner und natürlich »richtige« Zauberartikel (zum Beispiel verschwindende Spazierstöcke oder die beliebte Zeitung, in die man Wasser hineingießen kann, ohne dass sie nass wird) gehören ebenfalls zum Angebot.
www.zauber-kurios.de

Wild wogt der Wahn

Alle weltbewegenden Themen dieses Jahrhunderts finden sich in der »Chronik des Wahnsinns«, deren 13. Teil als derzeit aktuellster im Netz hängt. Ob ein Däne von einem Kondomautomaten befreit werden musste, ein Amerikaner sein Auto heiraten möchte oder ein betrunkener Rentner mit dem Elektro-Rollstuhl auf der Autobahn unterwegs war – hier fehlt nichts, was den Irrwitz unserer Zeit ausmacht. Das Beste daran: Es handelt sich nicht etwa um Produkte der Phantasie (wie bei den in der letzten Ausgabe vorgestellten »Weekly World News«), sondern um ganz seriöse Meldungen der Presse-Agenturen. Und wer noch mehr Wahnsinn will, kann die älteren Ausgaben dieser Sammlung natürlich ebenfalls aufrufen ...
freunde.imperium.de/gansel/chroni13.htm

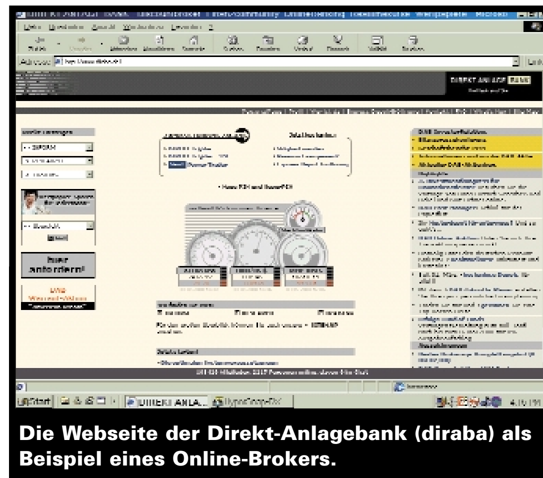


Chronik des Wahnsinns: Nur unsere Redaktion ist noch nicht erfasst.

Kohle aus dem Computer?

Aktienhandel Online

Gestern noch unter der Brücke und morgen ein Wallstreet-Tycoon? Was kann Online-Trading wirklich? Und wie funktioniert das eigentlich?



Die Webseite der Direkt-Anlagebank (diraba) als Beispiel eines Online-Brokers.

Aktiendepots, laufende Kauf- oder Verkaufsaufträge lassen sich abchecken. Wer darüber hinaus kaufen oder verkaufen möchte, muss sich meistens zusätzlich durch Eingabe einer so genannten Transaktionsnummer (TAN) legitimieren. Diese Nummern können immer nur einmal verwendet werden und dienen zur zusätzlichen Absicherung.

Spekulationsgewinne müssen übrigens versteuert werden, wenn sich die betreffende Aktie nicht mindestens ein Jahr lang im Depot befand – und wenn der so erzielte Gesamtgewinn (abzüglich eventueller Verluste) 1000 Mark im Jahr übersteigt.

Wie?

Wer sich mit dem Gedanken trägt, in den Aktienhandel einzusteigen (was ja nun heutzutage wirklich keine so abwegige Idee ist), hat im Prinzip zwei Möglichkeiten: Er kann ganz konventionell zu seiner Hausbank gehen und dort ein Depot einrichten – oder sich im Internet einen der diversen Online-Broker aussuchen und dort ein Konto beantragen. Der Vorteil der zweiten Variante ist in der Regel, dass die Internet-Händler sich durch erheblich niedrigere Gebühren und Transaktionspreise auszeichnen.

Generell funktioniert der – hoffentlich gewinnträchtige – Handel überall gleich: Durch Eingabe der Kontonummer sowie einer persönlichen Identifikations-Nummer (PIN) erhält der Kunde Zugriff auf sein Konto/Depot – wobei die Übermittlung dieser sensiblen Daten verschlüsselt vor sich geht. Dort kann man reinen Informationsbedürfnissen ohne Einschränkung nachgehen: Konto-Übersicht, aktueller Stand des

Wer?

Inzwischen hat sich eine ganze Reihe von Online-Brokern etabliert, bei denen es sich häufig um Tochtergesellschaften von Banken handelt. Unten stehend drucken wir ohne

Neu-Emissionen versprechen oft besonders fette Schnäppchen – entsprechende Infos der Online-Broker (hier die Liste von ComDirect) finden sich auf deren Web-Seiten.

Kurzgeschichte

Hit the road, Jack

von Joe Nettelbeck

Bachhus Morgenthau liebte Dimensionstore über alles – abgesehen vielleicht von Tattoos und gebratenen Hähnchen (aber das sind andere Geschichten). Verständlicherweise geriet er daher in helle Begeisterung, als er an einem frühen Sonntagmorgen durch den Stadtpark spazierte und in einer abgelegenen Ecke zwischen Buschwerk ein solches entdeckte.

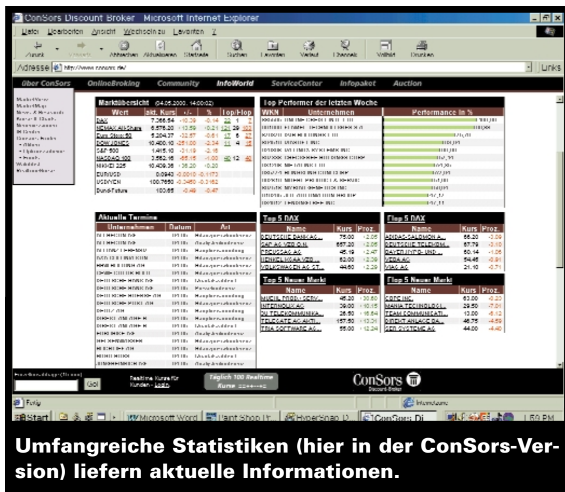
Der Torbogen schien aus sehr soliden und irdischen Ziegeln gemauert, doch führte er nirgendwo hin. Wenn man hineinschaute, erweckte er zwar den Eindruck eines Tunnels, dessen Wände sich im Dunkel verloren – aber von der Seite erkannte man nur einen Bogen Mauerwerk, davor und dahinter nichts. Bacchus zögerte nicht, durch das Tor zu treten ...

... and don't you come back ...

Ein kurzer, verhuschter Eindruck von winterkalter Schwärze, dann stand Bacchus wieder im Frühlicht des noch jungen Sonntags. Nichts schien sich verändert zu haben, nur der Ziegelbogen war verschwunden.

Nachdenklich und irgendwie unzufrieden kehrte Bacchus nach Hause zurück. Dort, vor seiner Wohnungstür, fiel ihm der Unterschied zum ersten Mal auf: »PACCHUS MORGENTHAU« stand da in den vertrauten, schon etwas verblassten Buchstaben.

Stirnrunzelnd betrat er die Wohnung und vermutete einen Streich seiner Nachbarn. Doch die Lektüre der Sonntagszeitung belehrte ihn bald eines Besseren: Es gab kein B mehr! Wo auch immer ein B hätte stehen sollen, stand ein P. Das Tor hatte also doch funktioniert. Für eine Weile sorgte sich Bacchus darum, dass Pacchus, sein aus dieser Existenz-Ebene stammendes Alter Ego, eines Tages in der Wohnung stehen könnte, aber offenbar hatte der seine Welt im selben Augenblick verlassen wie Bacchus die seine.



Umfangreiche Statistiken (hier in der ConSors-Version) liefern aktuelle Informationen.

Fakt ist, dass die Internet-Händler in der Regel schneller arbeiten als ihre konventionellen Kollegen von der Bank um die Ecke – trotzdem sind sie bei weitem nicht so schnell, wie man gemeinhin vermutet. Dies liegt daran, dass etwa bei einem Verkauf der Erlös nicht sofort gutgeschrieben wird, sondern erst dann, wenn das Geld tatsächlich eingetroffen ist. Was günstigenfalls ein paar Stunden dauern mag. Der Traum vom minutenschnellen Reagieren auf steigende oder fallende Kurse lässt sich so natürlich nicht verwirklichen, weil Kaufaufträge nur angenommen werden, wenn das Konto auch eine entsprechende Deckung aufweist.

Deshalb ermöglichen einige Anbieter das so genannte »Intra-Day-Trading«, bei dem man nicht nur laufend mit aktuellen Kursen versorgt wird, sondern auch Verkaufserträge ganz oder teilweise vorgestreckt bekommt. Diese Gelder können dann sofort wieder investiert werden.

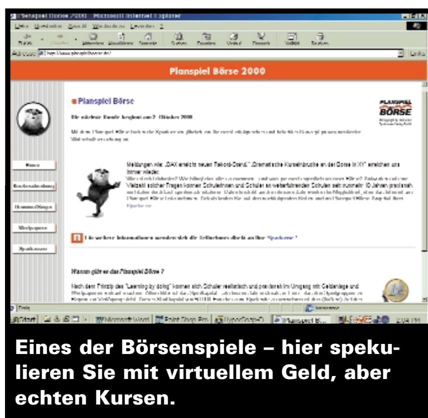
weitere Bewertung und ohne Anspruch auf Vollständigkeit eine Liste entsprechender Internet-Adressen ab.

Bei einem dieser Händler beantragt man die Einrichtung eines Kontos und Depots. Bei ersterem handelt es sich im Grunde um ein normales Girokonto, auf das die für den Aktienhandel verplanten Geldmittel überwiesen (und natürlich auch von dort zurücküberwiesen) werden können. Durch diverse Maßnahmen wie etwa das neue Post-Ident-Verfahren wird sichergestellt, dass die dafür benötigten Unterlagen auch wirklich den Richtigen erreichen; im Anschluss daran werden dann die benötigten PIN- und TAN-Nummern versandt. Da die Online-Trader derzeit in neuen Anträgen geradezu ertrinken, kann sich diese Prozedur ohne weiteres über vier bis sechs Wochen hinziehen.

www.consors.de
www.diraba.de
www.comdirect.de
www.eqonline.de/start.html
www.geldkurs.de

Was?

Man kann bei den Online-Brokern alles handeln, was sich in der Angebotspalette der Börsen befindet. DAX-Papiere, Werte aus dem Neuen Markt, Neu-Emissionen, Optionsscheine, ausländische, ja, sogar außereuropäische Papiere – alles kein Problem. Wer also schon immer mal seine Lieblings-Spielefirma aufkaufen wollte, kann jetzt zuschlagen, denn auch die Software-Hersteller lassen sich mehr und mehr von der Börse finanzieren.



Eines der Börsenspiele – hier spekulieren Sie mit virtuellem Geld, aber echten Kursen.

Was bringt's?

Für Freunde der konventionellen Anlagestrategie (kaufen und in der Hoffnung auf langfristige Wertsteigerung behalten) dürfte ein Online-Broker wegen der günstigeren Gebühren wohl immer noch vorteilhaft sein. Allerdings wirken sich diese Stärken natürlich besonders dann aus, wenn man versucht, Kursschwankungen durch schnelle Käufe und Verkäufe auszunutzen. Ganz abgesehen von den Vorzügen einer Auftragsvergabe rund um die Uhr – die von den Online-Zugängen gewöhnlicher Banken ebenfalls geboten wird. **(jn)**

Börsenspiele

Wer dem Spaß nicht recht traut und erst ein bisschen üben möchte, für den sind die verschiedenen, im Internet angebotenen Börsenspiele interessant – zumal sie häufig reale Preisgelder an die Sieger ausschütten. Nachfolgend finden Sie einige diesbezügliche Adressen ...

www.planspiel-boerse.de
– ein Angebot der Sparkassen für Schüler gymnasialer Oberstufen. Startet am 2. Oktober.

www.dm-online.de/boerse/ibowl
– ohne Zeitbegrenzung, man kann also sofort einsteigen.

www.vrnet.de
– das virtuelle Depot der Volks- und Raiffeisenbanken, ständiger Einstieg möglich, zum Recherche-Zeitpunkt war das Spiel wegen Renovierung gestoppt.

www.hypovereinsbank.de/bt/Homepage.html
– Einstieg jeder Zeit möglich.

www.boersenspiel.de
– Start immer möglich.

www.euroboersenspiel.de
– Kurse beginnen jeweils im März und September.

Kurzgeschichte

Dieser Gedanke brachte Bacchus, der sich nach anfänglicher Aufregung bald langweilte, auf den entscheidenden Gedanken: An einem Sonntagmorgen spazierte er durch den Park – und entdeckte zwischen Büschen versteckt das vertraute Tor. Ohne Zögern trat er hindurch.

Die Reihe der Welten, verwischte sich mit den Jahren zu einem Kaleidoskop aus Formen, Farben und Eindrücken. Windgetriebene Segelwagen in ultraleichter Bauweise ratterten durch kaum befestigte Straßen. Im Licht der Sterne blitzende Schiffe befuhren die Wege zwischen den Kolonien eines galaktischen Imperiums. In einer besonders bizarren Realität brodelten die Ozeane vor Aktivität, während sich intelligente Tintenfische ihren schwer verständlichen Geschäftigkeiten hingaben.

Als Bacchus merkte, dass kein Rückweg existierte, weil jeder weitere Übergang ihn in Welten brachte, die noch weiter von der Erde entfernt schienen, war es zu spät. Wenngleich er Möglichkeiten suchte, den Prozess umzukehren – wie etwa, das Tor von der anderen Seite aus zu betreten ...

... no more!

Später, viel später bewohnte Bacchus ein aus leuchtenden Materialien erbautes Haus, das am Hang über einem See aus träge schwebendem Nebel lag. Lebende Ballonwesen versorgten ihn mit fremdartigen, aber offenbar nahrhaften Lebensmitteln – aus Gründen, die Bacchus niemals begriff. Sie schienen sich für das von ihm selbst gebaute Haus zu interessieren, und gelegentlich suchten sie ihn auf, um sich Geschichten erzählen zu lassen. Ob sie ihn verstanden, wusste er nicht.

Manchmal erschien ein Tor nicht weit vom Haus und dann dauerte es nicht lange, bis ein Mensch heraustrat. Bacchus bewirtete sie alle und stand ihnen mit Rat zur Seite. Doch früher oder später erschien das Tor erneut und sein Besuch verließ diese Existenz-Ebene – immer noch auf der Jagd nach dem Weg zurück. Bacchus sah sie niemals wieder. Doch vielleicht, vielleicht würde ja eines Tages einer bleiben ...

STEFFIS MAILBOX



Halli-hallo! Sind unsere Kurztests zu kurz? War das Poster mit den 1000 wichtigsten Spielen zu umfangreich? Wo ist die »Unter uns«-Rubrik geblieben? Und warum gibt es bei uns keine wertenden Previews?

Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de
per Post:
Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.

■ Zu kurz?

Seit der Übernahme durch den Future Verlag hat sich ja einiges bei Euch verändert. Die meisten Änderungen haben bei mir auch größte Freude ausgelöst. Aber: Die Kurztests auf nur einer Viertelseite sind zu kurz. Vor allem, weil dann der Meinungskasten fehlt. So muss man auf die ansonsten immer so gelungenen Witze am Schluss verzichten. Dies hat bei mir dazu geführt, dass ich nur noch die Tests mit Meinungskästen lese. Außerdem habt Ihr auf einen Brief, in dem kürzere Tests gefordert wurden, vor nicht allzu langer Zeit noch solche Kurztests strikt abgelehnt. Unter anderem, weil dann nicht mehr genug Platz für Bild, Text und Meinungskasten wäre. Und jetzt?
(Jörg Schmitz)

Kurztests einfach mal lesen! Da dort in der Tat der Meinungskasten fehlt, sind die lustigen Sprüche quer durch den ganzen Text verteilt – oder glaubst Du, dass wir Brüller wie »Full Strength Strongman Competition« im letzten Heft wirklich ernst nehmen?

■ Wo gibt's alte Spiele?

Ich möchte gerne »Strike Commander« von Origin kaufen. Allerdings habe ich das Spiel nirgendwo bekommen, weder im Internet noch in den Läden. Wo kann man es noch kaufen? Für einen Hinweis wäre ich sehr dankbar. **(Johann Lee)**

Jochen und Roland raten Dir, auf Auktionsseiten wie www.ebay.de nachzuschauen. Dort ersteigern die beiden mit Vorliebe alte Spiele, oft noch in der eingeschweißten Originalverpackung. In Läden findest Du solche Schätze nur noch mit viel Glück in der Grabbelkiste.

■ Mal unter uns

Erst mal: Steffi, ich hätte dich natürlich auf 19 geschätzt. :-) Also, wieso habt Ihr die Rubrik »Unter uns« abgeschafft? Ich fand sie sehr interessant, bitte lasst die wieder aufleben. Was ich auch gut fände: mehr Personalities. Was ich auch noch wissen wollte: Wer von Euch ist eigentlich verheiratet? Könnt Ihr nicht in jeder Ausgabe schreiben, was die BPjS gerade unter die Lupe nimmt und was im letzten Monat indiziert wurde?
(Jens Braun)

Eine Menge Fragen. Also: In diesem Heft findest Du das launige »Unter uns«-Interview wieder auf Seite 30. Hätte eigentlich schon vor zwei Ausgaben erscheinen sollen, doch erst ging uns in letzter Minute ein Bild verloren, dann musste der Artikel letzten Monat aus Platzgründen raus. Die Personality-Menge scheint uns und den meisten Lesern im Moment gerade recht. Alexandra, Susan und Textchef Manfred Schmidt sind verheiratet, der Rest der Truppe entweder in festen Händen oder halt mit dem PC liiert. BPjS-Infos könnten uns als Werbung für die indizierten Titel ausgelegt werden – Du müsstest also am besten das Info-Heft der Bundesprüfstelle abonnieren.



Solche Schätzchen wie »Star Wars« und »The Sentinel« auf 5"-Disketten gibt's fast nur noch von privaten Sammlern.

WAS KOSTET DIE ONLINE-WELT?

Kann man beim »Diablo 2«-Beta-Test auch im Netzwerk (LAN) spielen? Und: Ich habe mich mal einfach nur so als Beta-Tester angemeldet, und habe bemerkt, dass dieses Spiel ab 17 ist. So brutal sieht's ja gar nicht aus. Übertragen sich die bestandenen Aufgaben vom Internet in den Einzelspieler-Modus? Oder umgekehrt? Muss man im battle.net noch Telefon- und Einwahlgebühren zahlen? **(Paul Hoffmann)**



Diablo 2: Das Warten geht weiter.

Die »Diablo 2«-Beta funktioniert nur im battle.net. So brutal sieht es in der Tat nicht aus, es handelt sich bei den 17 Jahren wohl um die US-Einstufung. Ein »Open Character« aus dem Solo-Spiel darf online weiterspielen, jedoch nicht zusammen mit den reinen Online-Helden, den »Realm Characters«. Bis auf Telefon- und Providerkosten ist das battle.net kostenlos.

■ Kritik mal drei

Nachdem ich mich jetzt fast ein Jahr zurückgehalten habe, wird es mal Zeit, die Meinung zu meinem Lieblingsmagazin kundzutun. Erstens: die Previews. Immer öfter kommt es vor, dass irgendwelche Gurkenspiele darin in den siebten Himmel gelobt werden. Die Vorfreude bei uns, den Lesern, ist entsprechend groß – so groß, wie die Enttäuschung beim

späteren Lesen des Tests. Vorschlag: Bewertungen (oder zumindest Tendenzen) bei Previews, auch wenn die Idee abgekupfert wäre. Zweitens: die CDs. Was soll ich mit mehreren 100 MBytes an Videos anfangen? Als Ihr Euch größtenteils auf die Multimedia-Leserbriefe beschränkt habt, war's ja noch erträglich. Also, ich persönlich kann mehr mit einer spielbaren Demo als einem Filmchen anfangen, in dem ich nur das Werk anderer betrachten und deren Kommentaren lauschen kann. Für Lob und Kritik sind doch die Tests da. Drittens: die Rechtschreibung. Vor allem die Herren Hoffmann und Knaus scheinen erhebliche Probleme mit den Komma-Regeln zu haben. Werden die Artikel eigentlich nicht gegengelesen? **(Johannes Haupt)**

Ein Preview ist exakt das, was das Wort bedeutet: eine Vorschau. Wir beschränken uns auf wirklich spannende oder interessante Titel, eine Vorschau mit der Tendenz »Schlecht« wäre pure Platzvergeudung. Und wo genau liegt der Unterschied zwischen »Sehr gut«, »Ausgezeichnet« oder »Hervorragend«? Wenn das fertige Spiel nicht so gut wie der erste Eindruck ist, schreiben wir das auch. Videos: Viele Leser freuen sich über die Filmchen, die einen besseren Eindruck als Bildschirmfotos bieten. Eine Demo ist deswegen noch nie von den CDs geflogen. Rechtschreibung: Hmm, schon wieder Udo und Damian. Erst kennen sie »Der Clou« nicht, dann das ... Spaß beiseite: In der letzten Ausgabe entdeckte Roland in einem seiner Artikel das Wort »Triologie«, das im Original noch »Trilogie« hieß. Auch Textchef Manfred ist ratlos, wo das »o« herkommt. Manchmal scheinen Buchstaben und Kommata in der Druckerei ins Heft zu rieseln.

■ 1000 Spiele sind zu viel!?

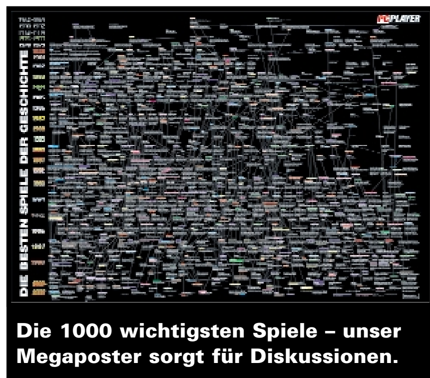
Ich bin treuer Power-Play-Leser seit '92. Mit der Future-Übernahme kamen die Änderungen: Das Heft wurde aufgemöbelt, neue Themengebiete erschlossen, doch scheinbar half das alles nichts. Jetzt ist die Power Play tot und ein lumpiger Redakteur (Verzeihung, nicht persönlich gemeint) erweitert die Reihen der PC Player. Die ist nicht schlecht und man sieht, was der Power Play zum Schluss alles gefehlt hat. Aber irgendwie kann ich mich mit den Tatsachen doch nicht so recht anfreunden. Vor allem deswegen, weil das alles so sang- und klanglos passiert ist. Hier ein Brief, da ein kleiner Absatz und der Käse wäre gegessen gewesen.

Zu einem wesentlich erfreulicheren Thema: Eurem Spieleposter. Ihr habt mir einen Traum erfüllt. Im Ernst, ich bin Computerspieler, seit ich zehn Jahre alt bin und habe Klassiker wie »Zaxxon« oder »Krakout« wirklich noch selbst gespielt. Eure Historie über die Spiele ist klasse. Da verschmerze ich auch einige Linien, die »knapp daneben« enden und einige Kommentare, die das eine oder andere Spiel wohl nicht so richtig beschreiben. Selbst nach einigem Überlegen habe ich kaum einen Klassiker gefunden, der nicht verewigt wurde. Habt Ihr das Poster noch als Datei rumfliegen? Könntet Ihr mir die zuschicken? Ich traue mich kaum, das Poster aufzuhängen, aus Angst, dass ich es beschädigen könnte. **(Thomas Barthel)**

Das Ende der Power Play kam auch für uns recht überraschend – schön, dass Du bei uns eine neue Heimat gefunden hast. Das Spieleposter liegt uns im Quark-Xpress-Format vor. Ein Zuschicken wäre deshalb schwierig, weil Du zum einen ein mehrere 1000 Mark teures Programm zum Öffnen brauchst, zum anderen die Datei etliche MByte groß ist. Vielleicht können wir es irgendwie konvertieren und auf eine der nächsten CDs packen, mal schauen. Das Poster gefiel übrigens nicht allen so gut:

Das Poster der Spielegeschichte aus der 6/2000 ist meiner Meinung nach ein schlechter Witz. Es ist weder übersichtlich noch attraktiv. Wer sich das ins Zimmer hängt, ist entweder blind oder leidet an Geschmacksverirrung. Weniger wäre hier mehr gewesen; statt der 1000 wichtigsten Spiele hätten wohl auch die 100 oder 50 wichtigsten gereicht. Dann wäre das Poster nicht nur übersichtlicher geworden, sondern es wäre auch Platz für kleine Screenshots oder Firmenlogos geblieben. Außerdem wäre der Zeitstrahl auf der x-Achse vielleicht besser aufgehoben gewesen. Zudem hätte man sich unter Umständen auf PC-Spiele beschränken und auch hier nur wirkliche Meilensteine wie »Zork«, »Maniac Mansion«, »Wing Commander«, »Doom« oder »Command & Conquer« aufnehmen sollen. In der jetzigen Form wird das Poster seinem Namen »die wichtigsten Spiele der Geschichte« absolut nicht gerecht. Ihr solltet mal nachfragen, wie Eure amerikanischen Kollegen, die das Ding offensichtlich entworfen haben, auf die Idee kommen, dass »Terminal Velocity« oder »The 11th Hour« wichtige Spiele der Geschichte sind? **(David Bahn)**

Würden die Jahreszahlen unten stehen, musst Du zum Aufhängen schon in einer Altbauwohnung mit hohen Wänden wohnen. Die Vorfahren heutiger PC-Spiele wegzulassen, erscheint uns nicht sinnvoll. In Geschichte lernt man ja auch nicht nur die letzten 20 Jahre, in denen man selbst gelebt hat. Unsere englischen Gamer-Kollegen haben bei »The 11th Hour« berücksichtigt, dass es der Nachfolger zu »The 7th Guest« war – neben »Rebel Assault« wohl der allererste CD-ROM-Megahit. Übrigens: »Zork« erschien ursprünglich für einen Uni-Großrechner. Auf dem von Dir vorgeschlagenen Poster hätte das also gefehlt.



Die 1000 wichtigsten Spiele – unser Megaposter sorgt für Diskussionen.

SEX IN SPIELEN

Ich bin ein begeisterter Spieler von Simulationen. Auf Grund der guten Berichte diverser Spielezeitschriften kaufte ich mir das Spiel »The Sims« von Electronic Arts. Leider musste ich entsetzt feststellen, dass in diesem Spiel die Homosexualität ohne Scham dargestellt wird und bis in geradezu perverser Weise öffentlich zelebriert wird. So küssen sich gleichgeschlechtliche Paare in der Öffentlichkeit und auch in Gegenwart von Kindern. Sind Sie wirklich sicher, dass ein solches Spiel für Jugendliche geeignet ist? Ich werde dieses Spiel weiter testen, um festzustellen, ob auch pädophile Charaktere möglich sind. Falls dieses so ist, sollte das Spiel umgehend indiziert werden, um dem sittlichen Verfall der Jugend Einhalt zu gebieten und die homosexuelle Lebensart auf den ihr zugehörigen Stellenwert zu reduzieren. **(Olaf Framke)**

Wir enthalten uns einer Bewertung zu gleichgeschlechtlichen Paaren; es ist jedoch ein starkes Stück, Pädophilie und im gegenseitigen Einvernehmen stattfindende Homosexualität über einen Kamm zu scheren. Was soll an einem schlichten Kuss pervers sein? Und warum »testen« Sie dieses Spiel noch weiter, wenn es Sie so entsetzt? Haben Sie eigentlich noch einen Fernseher? »The Sims« simuliert Familien und die Gesellschaft der heutigen Zeit. Und zwar hauptsächlich so, wie der Spieler es den kleinen Burschen aufträgt. Jugendliche sollten in einem Umfeld aufwachsen, in dem sie über solche Themen reden können – und das nicht mit bequemen Verboten zugepflastert ist.

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

mailbox@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

Tipps & Tricks per Fax

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires 2	10	(0190) 192 464 – 110
(Mehrspieler-Level)	4	(0190) 192 464 – 115
Age of Wonders	2	(0190) 192 464 – 132
Alpha Centauri, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 068
	6	(0190) 192 464 – 070
Amerzone	2	(0190) 192 464 – 111
Anno 1602:		
Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
AOE: Rise of Rome, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 040
	7	(0190) 192 464 – 056
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
(Subquests)	5	(0190) 192 464 – 072
Baldur's Gate:		
Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464 – 082
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 – 075
Civilization 2: Test of Time	2	(0190) 192 464 – 112
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
C&C 3: Tiberian Sun	15	(0190) 192 464 – 106
C&C 3: Feuersturm	6	(0190) 192 464 – 143
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464 – 076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Descent 3	2	(0190) 192 464 – 095
Discworld Noir	6	(0190) 192 464 – 098
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
Dungeon Keeper 2, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 096
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 100
Driver	4	(0190) 192 464 – 116
Earth 2150	3	(0190) 192 464 – 117
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
FIFA 2000	2	(0190) 192 464 – 118
Final Fantasy 8, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 134
Teil 2	12	(0190) 192 464 – 135
Freespace 2	8	(0190) 192 464 – 128
Gabriel Knight 3	8	(0190) 192 464 – 127
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083
Hidden & Dangerous	7	(0190) 192 464 – 107
	3	(0190) 192 464 – 102
Homeworld	9	(0190) 192 464 – 119
Indiana Jones und der	14	(0190) 192 464 – 125
Turm von Babel		
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KKND 2	7	(0190) 192 464 – 033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464 – 077
Legacy of Kain: Soul Reaver	9	(0190) 192 464 – 113
Longest Journey, The	8	(0190) 192 464 – 138
Machines	7	(0190) 192 464 – 088
Mech Commander	7	(0190) 192 464 – 035
Mech Warrior 3	6	(0190) 192 464 – 097
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Might & Magic 7	1	(0190) 192 464 – 093
Teil 1	8	(0190) 192 464 – 099
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 105
Might & Magic 8	8	(0190) 192 464 – 144
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Nox	8	(0190) 192 464 – 142
Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 094
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 103
Waffen	2	(0190) 192 464 – 104
Pharao	2	(0190) 192 464 – 120
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464 – 071
Planescape: Torment	13	(0190) 192 464 – 136
Populous 3, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 039
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Populous: Unentdeckte Welten	3	(0190) 192 464 – 089
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Railroad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464 – 085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rainbow Six: Rogue Spear	10	(0190) 192 464 – 121
Rayman 2	8	(0190) 192 464 – 124
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Revenant	5	(0190) 192 464 – 122
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464 – 078
Shadow Company	4	(0190) 192 464 – 123
Shadow Man	8	(0190) 192 464 – 108
Siedler 3, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 046
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Siedler 3: Geheimnis der Amazonen	4	(0190) 192 464 – 114
Silver	3	(0190) 192 464 – 079
Sims, The	2	(0190) 192 464 – 139
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464 – 073
Star Trek: Birth of the Federation	5	(0190) 192 464 – 101
Star Trek: Der Aufstand	3	(0190) 192 464 – 137
Star Wars: Episode 1 –	7	(0190) 192 464 – 090
Die dunkle Bedrohung		
Star Wars: Rogue Squadron	4	(0190) 192 464 – 069
Star Wars: Force Commander	7	(0190) 192 464 – 146
Street Wars	3	(0190) 192 464 – 091
System Shock 2	7	(0190) 192 464 – 109
Thandor	2	(0190) 192 464 – 140
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
(alle Secrets)	5	(0190) 192 464 – 074
Tomb Raider 4, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 126
Teil 2	13	(0190) 192 464 – 130
Ultima : Ascension, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 129
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 133
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Verkehrsgigant, Der	2	(0190) 192 464 – 141
Völker, Die	1	(0190) 192 464 – 086
	7	(0190) 192 464 – 092
Warzone 2100	8	(0190) 192 464 – 087
Wheel of Time	4	(0190) 192 464 – 131
Wild Wild West	4	(0190) 192 464 – 145
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 – 080
(ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 – 081

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 2000	2	(0190) 192 464 – 900
(ohne Tests + Tipps)		
Tipps-Übersicht 2000	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 2000	1	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	5	(0190) 192 464 – 912
Jahresinhalt 1999	5	(0190) 192 464 – 913
Tipps-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tipps-Übersicht 98	1	(0190) 192 464 – 931
Tipps-Übersicht 99	1	(0190) 192 464 – 932

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

VORSCHAU

Von der nächsten PC Player dürfen Sie einiges erwarten.

GUT GEMIXT: KEIN FRUST IM AUGUST!





Echtzeitstrategie in der dritten Dimension: Dark Reign 2 will all jene begeistern, die schon immer mal die Erde aus den Klauen eines diktatorischen Regimes retten wollten. In Ground Control hingegen geht es um die Kontrolle über einen weit entfernten Planeten. Ein Genre-Mix im Stile von System Shock 2 erwartet den gewieften Antiterror-Spezialisten in Deus Ex; dort darf er einer weltweiten Verschwörung auf die Schliche kommen. In Vampire: Die Maskerade bekommt die weltweite Verschwörung (in Form von geheimen Vampirgesellschaften) stattdessen ein neues, wenn auch unfreiwilliges Mitglied. Ob es einen Weg zurück aus der Dunkelheit gibt, erfahren Sie in Activisions neuem Rollenspiel. Mit etwas Glück dürfen sich Fantasy-Helden auch noch auf Icewind Dale freuen. Auf alle Fälle kann es nicht schaden, schon mal Nägel in die Keule zu schlagen. Aber auch Action-Freunde dürfen sich auf uns verlassen, wie Infestation, und vielleicht sogar KISS: Psycho Circus, der wohl abgedrehteste Shooter aller Zeiten, trefflich beweisen. Tja, und für die Weltraum-Spezialisten unter Ihnen haben wir bereits X-Tension im Visier, mit dem Sie erneut durch den Kosmos düsen dürfen, um mit Rohstoffen oder Fertigprodukten zu schachern. Ein gut geschütteltes Angebot also, und vergessen Sie nie: Der Name ist Player. PC Player ...



SPANNENDER: ONLINE SPIELE



Auf den Spuren eines Reizthemas: Was reizt denn nun eigentlich so sehr an Spielen wie Ultima: Online oder Allegiance? Warum hocken die Leute nächtelang vor ihren mit dem Internet verbundenen PCs und schlagen sich durch die Labyrinthe von Diablo? Weshalb machen Ego-Shooter so viel mehr Spaß, wenn die Gegner nicht nur von einer Computer-KI gesteuert werden? Wie funktioniert der ganze Zauber eigentlich, welche Ausrüstung benötigt man wofür und (nicht zuletzt) was kostet es? So viele Fragen – die Antworten lesen Sie in der nächsten PC Player!



PC PLAYER

8/2000 erscheint am 5. Juli*

*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

SCHNELLER: MEHR GRAFIK AUS DER KARTE!

Praktisch alle Geräte dieser Welt lassen sich tunen, auch Grafikkarten. Wir werden in der nächsten Ausgabe darüber berichten, wie sich GeForce-2-GTS-Karten durch Übertaktung noch ein Stückchen rasanter machen lassen!



DILBERT™ BY SCOTT ADAMS







PC PLAYER FINALE

FEUER FREI

Willkommen zu einer neuen Serie, in der Sie über Leben und Tod entscheiden können. Diesen Monat: Wen soll Mash abschießen? a) Cartman, b) den schwarzen Ritter, c) Stan oder d) die Rayman-Faust? Eine Mail an finale@pcplayer.de genügt. Ihre Antwort zählt – das Ergebnis sehen Sie in einem Monat an gleicher Stelle.



Welche von Udos Figuren soll dran glauben?

RATESTUNDE



Endlich: Wir wissen, wo diese Zeitschrift erscheint.

Wir haben einen Gewinner – Ali Farhadi aus Persien identifizierte die exotischen Titelbilder aus dem letzten Finale. T3 und das PlayStation-Magazin erscheinen auch in Saudi-Arabien. Zur Belohnung gibt's entweder einen Liter Heizöl extra schwer oder eine Schaufel Sand aus unserer Hofbaustelle. Und hier gleich das nächste Quiz: Aus welchem Spiel stammen die rechts abgebildeten Hieroglyphen? Ihre kreativen Antworten schicken Sie wieder an finale@pcplayer.de.



Die Preisfrage des Monats: Kommen Ihnen diese Zeichen bekannt vor?

Einmal zum Mitnehmen

Wenn unser Textchef Manfred Schmidt mal keine Texte liest oder schläft, spielt er gern Action-Rollenspiele wie »Diablo« oder »Darkstone«. Bei letzterem stolperte er tief in der Nacht Nahrungsquelle: eine Schachtel Pommes Frites im McDonalds-Design (im roten Kreis). Und wie es sich gehört, bringt sie dem Helden deutlich weniger Kalorien als ein Apfel oder sogar eine Kirsche.



Scharf hinsehen: In Darkstone gibt's Fast Food.

JETZT IN BUNT

Benetton verkauft in den USA ab sofort bunte Windeln – und prompt spiegelt sich dieser Trend in Computerspielen wieder. »Messiah«-Lösungsautor Matthias Kirschberg schickte uns dieses leicht bizarre Bild. Der Spruch »Ich habe hinten doch keine Augen« bekommt da gleich eine ganz andere Bedeutung ... **(ra)**



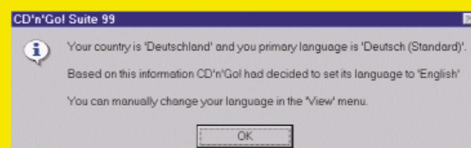
Aha – Engel Bob hat doch hinten Augen.

tikis MS-SpielDOSe



Do you speak English?

Uns war schon klar, dass Englisch mehr und mehr zur Weltsprache mutiert – gerade bei allem, was mit dem PC zusammenhängt. Einen weiteren Beweis liefert Alex Frankenbergers Bildschirmfoto, das bei der Installation eines Landkarten-Programms entstand.



Da haben wir ja mächtig Glück, dass das Programm die richtige Sprache erkannt hat.